Lit RPG

Карина Вран

ПОСТУПЬ ИНФЕРНО

ВОСХОЖДЕНИЕ

ВОСХОЖДЕНИЕ

Самиздат

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Каждый игрок Восхождения может найти занятие по душе, будь то ПВП или мирные промыслы. Великолепно реализованы осады, грандиозные стратегические сражения потрясают своими масштабами и зрелищностью. Тем же, кто предпочитает массовым битвам индивидуальное мастерство, придутся по вкусу турниры, ежемесячно проводимые на крупнейших аренах Тионэи.

Раз в год проводится Турнир Пяти, соревнование военачальников, однако добыть приглашение на участие в нем - весьма непросто.

Кроме того, вы можете посвятить себя дипломатии, достигнув солидных успехов на политическом поприще, и оказывать влияние на судьбу целых королевств!

А можно запастись удочкой и рыбачить дни напролет, любуясь природой... Тем более, что из улова можно изготовить полезные и вкусные блюда! Вообще, выбор ремесленных профессий в Восхождении велик и разнообразен: от сбора лекарственных трав до изготовления доспехов и даже осадных орудий! Ремесла могут послужить средством обогащения, а также помогут заслужить почет и уважение, как среди игроков, так и у неигровых персонажей.

Сражайтесь, мастерите, путешествуйте, наслаждайтесь живым и динамичным миром Восхождения!

-
- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5
  - 6
  - 7
  - 8
  - 9
  - 10
  - 11
  - 12
  - 13
  - 14
  - 15
  - 16

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38

Каждый игрок Восхождения может найти занятие по душе, будь то ПВП или мирные промыслы. Великолепно реализованы осады, грандиозные стратегические сражения потрясают своими масштабами и зрелищностью. Тем же, кто предпочитает массовым битвам индивидуальное мастерство, придутся по вкусу турниры, ежемесячно проводимые на крупнейших аренах Тионэи.

Раз в год проводится Турнир Пяти, соревнование военачальников, однако добыть приглашение на участие в нем - весьма непросто.

Кроме того, вы можете посвятить себя дипломатии, достигнув солидных успехов на политическом поприще, и оказывать

влияние на судьбу целых королевств!

А можно запастись удочкой и рыбачить дни напролет, любуясь природой... Тем более, что из улова можно изготовить полезные и вкусные блюда! Вообще, выбор ремесленных профессий в Восхождении велик и разнообразен: от сбора лекарственных трав до изготовления доспехов и даже осадных орудий! Ремесла могут послужить средством обогащения, а также помогут заслужить почет и уважение, как среди игроков, так и у неигровых персонажей.

Сражайтесь, мастерите, путешествуйте, наслаждайтесь живым и динамичным миром Восхождения!

Питер провожал отъезжающих низкими тучами, резкими порывами ветра, крупными каплями дождя и разноцветными грибными шляпками раскрытых зонтов. Вместо привычной отправки автобусом в этом году выдвигались на практику с Ладожского вокзала, дневным поездом, в прицепном плацкартном вагоне. Билеты оплатило училище, так что привередничать не приходилось. Вероника отрешенно наблюдала за восторженной стайкой одногруппников, чему-то радующихся, кого-то приветствующих, с кем-то прощающихся... Почти всех пришли проводить родные, что казалось Веронике неуместным, но она скромно стояла в сторонке, ожидая сообщения о подаче поезда на путь, и помалкивала. Снова и снова прокручивала она в уме события последнего игрового дня, в особенности - один диалог...

- Нет ли у вас деликатного поручения для меня? - поинтересовалась адептка у старшей. - Желательно, срочного.

- Обладательница одного из ключей пожаловала в нашу обитель? - выговорила жрица, окинула пришлую пытливым взглядом, уголками губ обозначила намек на улыбку. - Срочного -

нет. Но есть - долгосрочное...

- Ключа? Какого ключа? - переспросила Хэйт с глупейшим видом.

- Ключа от завесы, - покровительственным тоном ответила старшая жрица. - Таковых на Тионэе ровно пятьдесят, но собрать достаточно десять из них в одних руках.

Хэйт призадумалась... Что нового появилось у нее с последнего визита в орден? Точно не пергамент - их не пятьдесят, выходит... Талисман?

- А можно о завесе поточнее? Я впервые слышу о ней, и не представляю...

- Рано тебе о ней знать, - взмахнула рукой жрица. - Напрасно я вообще завела речь о ключе. Поручение еще интересно тебе?

- Да... Да, конечно, - поспешила сказать адептка, пока дроу не передумала. - Только приступить сразу к нему не смогу.

- Это не страшно, - уверила жрица. - Слушай же...

..."Начинается посадка на поезд номер сто двадцать четыре. Поезд находится на третьем пути", - механическим женским голосом произнес динамик. Стас скомандовал:

- Приступить к марш-броску до вагона! И чтобы никаких слез на платформе!

Вероника вздохнула: об игре следовало забыть на целый (кошмарный, к гадалке не ходи!) месяц...

Оказалось все не так уж плохо. И заселили их вполне пристойно - в пустующую летом часть общежития местного училища искусств, и даже часть затрат на питание компенсировали. Стас распорядок дня составил плотный, только вечер (ввиду отсутствия подходящего света) оставался относительно не загруженным, если не считать экскурсий. Пятиглавые церкви, Рубленый город, Спасо-Преображенский монастырь, Демидовский столп - эти и другие красоты города, история которого перешагнула тысячелетний рубеж, нашли отражение на картоне и холстах начинающих художников. В Ярославский Художественный Музей группа получила неограниченный доступ, там проведено было много вдохновляющих часов.

Из минусов было то, что поселили Веронику в одну комнату с Аней, отчего обе испытывали неловкость. Аня решила вопрос творчески: пропадая до поздней ночи в комнатах других девушек, приходя исключительно на время сна. Вероника не возражала.

От совместных обедов с однокурсниками Вероника

отвертелась, предпочтя милое кафе с бесплатным Wi-Fi и обалденным кофе. Первое помогало хотя бы частично быть в курсе событий, второе просто доставляло удовольствие. Так, в самом начале практики, она узнала, что цепочка с Талисманом слетела у всех исполнявших в день, когда Власса была повержена; домик Ведуньи стоял теперь открытым настежь, пустым и разгромленным (к разгрому Вероника отношения не имела); игроки, имевшие задание в ряду активных, получили символическую компенсацию (сколько-то опыта и денег, цифры на форуме не уточнялись). Позднее администрация ответила пользователям, брызжущим уже не слюной - кислотой! - в мониторы, что задание успешно завершено и более не актуально. В другом же разделе вывесили объявление "Угроза вторжения Инферно в людских землях предотвращена!" и недвусмысленно намекнули, что есть еще земли гномов, темных и светлых эльфов, орков... В случае же, если все пять заданий-активаторов будут пройдены благополучно, и прорыва Инферно не произойдет, всем игрокам обещались некие бонусы... Эту новость девушка восприняла удивленно-радостным: "Ух, ты!" - и улыбкой в стиле олимпийских чемпионов.

Очень отстраненно вел себя Стас, словно и не он перед этим пытался вытащить из "бесчувственной колоды" какие-то эмоции, не он мотался через полгорода, чтобы привезти лекарства... По большому счету, Веронику это устраивало целиком и полностью, только к разгадке его предыдущего поведения не приближало ни на шаг.

Июнь плавно перетек в июль, и мысли девушки все чаще возвращались к Восхождению. Нагрузка снизилась, "норму" по эскизам и рисункам Вероника выполнила с перебором (она быстро писала, а перегружать готовую работу лишними "украшениями" нужным не считала). Так что с позволения куратора она на большую часть светового дня уходила в парк, писать раскидистый дуб... и молодую девчушку с забавными хвостиками с малиновыми прядками в темных волосах, на коленях у которой с довольным видом разлегся котенок. "Натуры", разумеется, не было и в помине, Вероника писала по памяти, на ходу переделывая кольчугу в летний комплектик из юбочки и блузки, сапожки в босоножки на танкетке... детеныша барса без пятен - в серого котейку с кисточками на кончиках ушей.

- Мило. Весьма, - чуть не оставил студентку заикой Стас, бесшумно подобравшись за спину девушки. - Я так понимаю, модель уже ушла, а ты дописываешь?

- Э... Кх-м. Да, вроде того, - прокашлявшись, Вероника

нашлась с ответом. - Вы бы не подкрадывались, я чуть кистью через весь холст не проехала от испуга.

Стас пожал плечами.

- Так я и не подкрадывался. Травка мягкая, ты увлеклась, вот и результат... Я вообще-то похвалить тебя подошел. Твоя манера изменилась, причем к лучшему. Я вижу настроение модели, верю в нее, глядя на картину. Это не бездушная рисованная кукла, какие у тебя раньше получались. Молодец, Белозерова.

Девушка пару минут просто хватала ртом воздух: мало того, что похвала прозвучала, скорее, как критика ее предыдущих картин, так еще и "моделью", так расхваливаемой Стасом, служила Маська, персонаж из виртуального мира.

- Дуб, кот... Цепь златую добавить не хочешь? Например, в виде браслета на руке модели. Получилась бы любопытная интерпретация сама-знаешь-чего...

- Почему нет? - усмехнулась Вероника: ей и самой нравилось, когда в работе имелись малозаметные штрихи, придающие простой с виду картине эдакую "двоякость". - Спасибо за идею. Девушка погрузилась в работу, куратор, прежде, чем удалиться, буркнул что-то вроде: "Не буду мешать". До конца практики оставалось дотерпеть всего пару дней...

А в ночь перед отъездом состоялся разговор, который Вероника долго откладывала, да и засыпала она чаще всего задолго до прихода соседки по комнате, выматываясь в течение дня. В этот же раз все совпало: перед сном провела она ревизию в сумке, наговорила на диктофон список покупок, которые необходимо будет сделать по возвращению в Питер, и Аня пришла укладываться раньше обычного.

- Я хочу извиниться, - начала Вероника сложную для нее речь. - Мое поведение по отношению к тебе было... непростительным. Три года я позволяла тебе считать себя не чужим мне человеком, а затем публично высмеяла. Думаю, это ты испортила мои картины: у других просто не было повода, а ты имела полное право считать себя оскорбленной. Зла на тебя я не держу.

Внимательно слушавшая ее однокурсница внезапно разразилась смехом.

- Зла она не держит! Ха! Милость свою королевскую засунь себе под королевское же седалище! Да, это была я, и я не жалею. Не о чем жалеть, работы-то были отстойные! Это не мое мнение, а профессора из Репинки. Мы все гадали с девчонками, слышала ты или нет про его визит и отзыв: выходит, слышала, и теперь "извиняшки" свои решила запилить. Да кому только они нужны,

если твою мазню назвали бездушной, а мои картины хвалили! Липовая ты королева, Белозерова, и все уже в курсе, как ты свои пятерки отрабатываешь.

Вероника покачала головой. Не было ни злости, ни обиды. Только тихая грусть: она снова ошиблась в человеке.

- Рада, что твои работы отметили, - высказала она в ответ на тираду Анны. - Ты это заслужила.

- Конечно, заслужила! - зло выпалила Анечка. - И не тем местом, что некоторые. Знаешь, что сказал профессор, глядя на мои и твои работы? "Технические огрехи можно исправить, привив должные знания, а суть человеческая неизменна". Так что уткнись носом в стеночку и сопи от зависти!

Вот этому совету Вероника отчасти последовала: легла, отвернувшись к стенке. То, что диктофон она забыла выключить перед началом "разговора" с Аней, она узнала только в Питере. Трижды прокручивала она запись, каждый раз подавляя тяжелые вздохи. После третьего прослушивания, поколебавшись мгновение, Вероника удалила запись. Зато теперь она понимала нарочитую отчужденность Стаса, за всю практику подошедшего к ней не больше пяти раз: не хотел он множить слухи, а в том, что они дошли до него, сомневаться не приходилось...

- К черту! - махнула рукой она, оставляя разбор багажа и эскизов на потом.

Ее целый месяц ждало Восхождение!

Живописные улочки Велегарда, гомон прохожих, цветастые юбки торговок, не уступающих яркостью оперению птиц... Вот тут девушка чувствовала себя, как дома! Почтовые феи, налетевшие на нее прямо с ходу, все, как одна, несли записки от Маськи: та провела неделю "где-то там", а потом сбежала в "цивилизацию" и качала инженерию, отвлекаясь только на вылазки за рудой и прочими материалами. Как итог, она уже овладела рангом умелец и мастерила големов, по урону сравнимых с самой гномой (увы, срок их "жизни" был довольно мал, сырье - дорого), а добыча руды и вовсе вышла на мастерский уровень у гномки-трудоголика.

- Ушастая!!! - крик Маськи оглушил Хэйт (она успела отослать к мелкой фею с известием о возвращении). - Я рада-рада-рада-рада!

- Я тоже, - осторожно ответила адептка, прикрывая уши. - С порога в капсулу, даже вещи не разобрала. Поэтому - ненадолго.

- Рэй должен завтра вернуться, - сообщила мелочь. - Все здорово! Мы по электронке общаемся, ты не возражаешь?

- С чего бы вдруг? - искренне удивилась Хэйт. До тех пор,

пока компаньоны не начали посягать на ее "личное пространство", саму адептку все устраивало. Хочется людям поддерживать связь вне игры - пожалуйста, кто против?

Дальше Мася долго, вдумчиво и эмоционально рассказывала Хэйт о своих успехах в големостроительстве. Потом сообщила новость: сторона дроу успешно сдержала натиск Инферно, в их землях это было оформлено в виде сражения с эвентовым[1] эпическим боссом.

- Хреновина с черепками вместо уровня, дико громадная, поищи видяшки на форуме, зацени, - докладывала гнома. - Ее буквально трупами закидывали, там с каждого удара по пол-альянса ложилось.

У светлых и у гномов пока все было тихо, а вот орки... Оркам не повезло. По просочившейся информации, какая-то группа взяла квест на время, польстившись на ценные призы, и не справилась. Теперь одна "крепь" - название орочьих поселений в Тионэе - полностью уничтожена, еще две страдают от набегов бесов и демонов.

Подробнее, по уверениям мелкой, должен знать Рэй, у которого есть какие-то (вроде бы даже с "завязками" в реальном мире) знакомства среди орков.

За этими разговорами (больше смахивавшими на монолог одной маленькой, но крайне активной гномы), дошли до аукциона. Хэйт хотела изучить цены на более-менее пристойные вещи на свой уровень и прикинуть дальнейшие планы. Осмотр лотов ее слегка разочаровал - действительно достойные вещи игроки выставляли на аукцион за реальные деньги, на внутриигровом оседала меньшая, не самая привлекательная, часть. А на комплект "зелени" - вещей редкого "грейда"[2] на пятнадцатый уровень (с ее-то шестнадцатым Хэйт на другое пока рано было заглядываться) требовалось не меньше трехсот золотых, и это без учета оружия...

Были у нее задумки по этому поводу, так что после аукциона посетили еще один магазинчик...

- Мелочь, я пойду, - сказала Хэйт. - Мне бы в душ, распаковаться, поесть и поспать. А уже завтра втроем все встретимся, идет?

Мася не возражала, заявив, что пойдет мастерить образец голема для завтрашней встречи, чтобы напарники еще сильнее ценили деятельную и разумную гномочку! Хэйт же, задумавшись, намурлыкала перед выходом под нос несколько строчек песни:

Бесы,
Бесы все злей и злей.
Бесы,
Бесы в душе моей[3]*...*

Навеян был этот "пассаж" впечатлениями от рассказа Маськи про орков и их печальную участь. Напевая, Хэйт и не догадывалась, что вскоре мотивчик подхватят все игроки Восхождения, включая даже азиатов, которые слыхом не слыхивали о группе Ария и их творчестве...

На встречу Рэй пришел не один. Явились с ним еще двое: хрестоматийный эльф с луком (таких вот яснооких и светловолосых, как правило, и изображают на обложках книг в жанре фэнтези) и... орчанка. Громадная, как гора, с совсем неженскими габаритами, зеленокожая (насколько известно было Хэйт, при создании персонажа за расу орков, был выбор - бронзовый или зеленоватый оттенок кожи задать персонажу), вся в татуировках, с белесыми дредами в хвосте-пальме.

- Вот это колорит! - выпалила восхищенная адептка.

А потом она услышала имена парочки и выпала в астрал: эльфа звали Кен, а орчанку - Барби.

И покуда девушка в том астрале пребывала, убивец успел выдать море информации, причем по принципу оливье: все в кучу и перемешать. Так, выяснилось, что: Кен - лучник (ожидаемо), а Барби - орк-страж, на изумленное Маськино: "Так не бывает же орков-стражей?" - Рэй лаконично ответил: "Ты просто не знаешь, какой настойчивой она может быть". В реальной жизни Барби и Кен жили вместе, причем восьмой год кряду, и на подначки знакомых о ЗАГСе отвечали раз за разом: "Вам надо - вы и идите". Потом пошел пласт информации про орков и суровую демоническую напасть: неписи начали выдавать квесты "освободительного" толка, с повышенными рейтами[4] на опыт и все сопутствующие награды. Но, чтобы эти квесты получить, в группе должен быть представитель "пострадавшей" расы, то есть - орк. А еще, в связи с тем, что люди и орки не особо дружны (так, орки с недоверием относились к людям и наоборот, светлые и темные эльфы традиционно недолюбливали друг дружку, нейтральны ко всем были только гномы), чтобы приступить к тем самым "сладким" ситуативным заданиям, придется им выполнить

ряд квестов на репутацию. Но и это было не все: "халявы" с уровнями монстров, подгоняемыми под уровни убивающей их группы, не предвидится. Тут Рэй снова переключился на эльфа с орчанкой (из всего сказанного напрашивался вывод, что знаком он был с ними лично и довольно давно), попросил "любить и жаловать, но без фанатизма". Мася робко поинтересовалась, чем вызван столь резкий контраст между внешностью Кена и Барби, получила ответ от орчанки:

- Это, - кивок в сторону эльфа. - Настройки по умолчанию. Как у мужиков обычно: тяп, ляп - и готово. А это, - жест в сторону своих "телес", гордый вид и грудь "колесом". - Два часа делалось!

- Кру-уть! - с обалдевшим видом покачала головой гнома.

- А то! Надо ж было сделать: во! - Барби направила палец на широченное плечо. - Еще: во! - тычок в рельефную мышцу. - И причесочку!

От блаженной улыбки орчанки (с демонстрацией внушительных резцов и клыков) Хэйт, вернувшуюся было из астрала, закинуло обратно на "второй сеанс".

- Ты не думай, она нормальная, - зашептал адептке Рэй. - Филолог по образованию, поэтесса... Они с Кеном ролевкой раньше увлекались, так и познакомились, собственно. Барби - своеобразная, но очень хорошая!

- Не мешай мне восторгаться! - шепотом же цыкнула Хэйт.

Рэй закашлялся, вернулся к рассказу о заданиях, которые можно урвать в орочьих землях...

- Значит, у нас будут: баба-танк, баба-гном и баба-хил? - решила "уточнить" состав группы Барби. - Порядок!

Пришлось Хэйт срочно очухиваться и отвечать.

- По поводу хила: я четверых лечить не смогу, это даже не обсуждается. Ауры, длань, дебаффы - это я могу, а чтобы лечить адекватно, монах нужен.

- Поищем монаха, раз так, - нахмурившись, подытожил Рэй.

Похоже, в вопрос лечения группы он в своих планах не углублялся.

- Никого искать не надо! - вклинилась Маська. - Пока вас не было, я слегка... обросла связями. Включая одного отличного парня, монаха как раз. Он сейчас в игре, послать ему фею?

Единогласно решили, что за монахом слать и фею, и саму Маську, если потребуется, после чего всю группу в новом составе в обязательном порядке "обкатать" надобно в каком-нибудь данжике, а если хорошо пойдет - то и не в одном. Барби же, не моргнув глазом, переименовала адептку из "бабы-хила" в "бабу-

бафф". В устах орчанки звучало это до безобразия забавно, впрочем, Хэйт и не думала обижаться.

Монах с ником Монк[5] (видимо, чтобы у общественности сомнений не оставалось в выбранном им классе) оказался спокойным, добродушным парнем. Только Кен "обыгрывал" Монка в плане хладнокровия и безмятежности: он за весь Некрополь не проронил ни словечка, ни разу не изменился в лице, даже когда Годфри (для "обкатки" выбрали пристанище лича и его самого, ввиду наличия опыта в его убиении) чуть не отправил их всех к праотцам, наложив на Хэйт и Монка безмолвие к концу боя.

Молчаливость Кена (хотя, надо отдать должное, кое-какие умения он проговаривал, но настолько тихо, что лучник, скорее, бурчал себе под нос) с лихвой компенсировала Барби своими "перлами". Так, аое-агр, умение, собирающее всех монстров в радиусе двадцати метров от стража, активировала орчанка громогласным: "Встаньте, клячи, встаньте в круг!" У умения было две промежуточных стадии, когда агрессия набиралась, и финальная, когда мобы уже "пылали ненавистью" к обидчице, отсюда и многословность. Защитная стойка у Барби включалась ревом: "Жи-и-ир!", а три основных атакующих умения:

- Ломать! Крушить! Фа-а-арш!

Монк лечил хорошо, даже отлично (по восприятию Хэйт). Вообще, парень был "спокоен, как удав", что для лекаря было крайне ценным качеством, и адептка искренне не понимала, как такой самородок мог оказаться на "вольных хлебах", без клана и без группы (самостоятельно монах легко убивал только нежить, в этом отношении монахам приходилось труднее, чем любому другому классу в Восхождении). Впрочем, парень казался слегка стеснительным, может, отсюда и "росли ноги" у его незанятости...

После раздела трофеев (выпало два кольца со статами для физиков и тканые наплечники, торжественно врученные Хэйт - монах от них скромно отказался) собрали небольшое совещание. Решили уточнить уровни новых "коллег" по игре и (с подачи Хэйт) как у кого обстоят дела с умениями. Рэй настаивал на том, что идти в земли орков следует максимально подготовленными, одетыми, с рюкзаками, набитыми "расходкой" под завязку, потому что сведения по демонам и бесам были весьма расплывчатыми, а значит, следовало быть готовыми ко всему.

С уровнями дела обстояли неплохо (Хэйт снова оказалась самой младшей, даже Монк был на единичку, но "повыше", а Кен с Барби являлись гордыми обладателями "двадцаток"), с умениями же у большинства был провал: снова по мнению адептки, самим же владельцам рангов "новичок" почти во всех

графах так не казалось, пока самая неодетая и "юная" не поделилась с напарниками состоянием своих скиллов. Изумился даже невозмутимый Кен, про остальных и говорить нечего (вид падающих челюстей Хэйт запомнит надолго)...

- Есть у меня одно предложение по поводу умений, - сказала Хэйт с легкой усмешкой. - Но не уверена, что всем оно понравится...

- Баба-бафф, иди сюда, я пожму тебе лапу! - заявила Барби, выслушав адептку. - У тебя, отвечаю, есть яйца!

Немного позже, разбившись на две тройки, они пошли испытывать на деле методику Хэйт: файтеры монстров бьют, хилеры лечат; лечат не файтеров - монстров. И так - до посинения.

А каждые три часа - подводный заплыв в речке Вельда, по настоянию убивца, который решил, что всем необходимо получить достижение "Амфибия", считающееся самым бесполезным из игровых достижений. Всем, кроме самого Рэя, Маськи и Хэйт - они-то знали о месте, в которое без этого достижения просто-напросто не попасть.

После третьего заплыва разошлись: Кену с Барби нужно было рано вставать, Мася подустала, Монк, помявшись, сообщил, что в игре допоздна не засиживается; кинжальщик тоже ушел, пообещав подыскать на досуге сведения о данжах вроде Некрополя Годфри, чтобы хотя бы частично решить вопрос с экипировкой и сыграться. Это все отлично состыковывалось с планами Хэйт, распрощавшейся со старыми и новыми знакомыми и помчавшейся в сторону городских стен.

- Вот я и вернулась к истокам, - улыбнулась сама себе Хэйт, устраиваясь возле здания Гильдии Воинов. - Операцию "Уличный Художник" объявляю начатой!

Доставать из инвентаря купленный накануне мольберт было слегка волнительно (и забавно: большая деревянная подставка в рюкзаке занимала одну ячейку, а вне его - была неудобной массивной конструкцией). С не меньшим трепетом извлекала она холст, краски, кисть... За все это удовольствие ей пришлось выложить почти все наличные деньги: товар был малопопулярный, но дорогой. Забывчивый лепрекон весь месяц отсутствия Хэйт монетки подкидывать... забывал, или, что вероятнее, действовала его сума только в те дни, когда владелец заходил в игру. Последнее предположение девушка считала справедливым: не должно быть такого, чтобы "не играть" выходило более выгодным, чем "играть".

К виртуальным краскам приноровилась она не сразу,

густота и структура их существенно отличались от привычных девушке материалов. Хэйт потому и выбрала для первой картины довольно строгую архитектуру, чтобы "набить руку", освоиться. Вскоре размышления и тревоги отступили, она просто писала здание в форме меча, вбитого в землю почти по самую рукоять, на фоне изумительного неба, ни на что не отвлекаясь...

Закончив, она отступила на шаг. Вспомнила, какой растерянной была она, получив отпор у стражника-НПЦ, как создала свой первый в Восхождении рисунок... Капли пота, стекавшие по ее лицу и телу, когда она безостановочно лупила куклу. Свою первую маленькую победу: удачу, добавленную в копилку "пассивок"... Человека, купившего у нее эскиз этого самого здания и открывшего для нее дверь к удаче. Много было воспоминаний, и все - значимые.

- Отличная работа! - сказал, как прокаркал, худенький брюнет своеобразной наружности. - Цена?

Это был "ее клиент"; будучи оторванной от игры, девушка изучила теоретический "рынок сбыта" для плодов своего творчества: азиаты. Именно азиатский сектор по статистике чаще прочих приобретал наиболее дорогие, претенциозные дома, всячески украшая их изнутри. То, что многим игрокам казалось немыслимыми тратами, в данном случае воспринималось как "статусность", хотя, конечно же, далеко не ко всем относилось это утверждение.

- Я писала ее, как дар городу, - вежливо покачала головой художница.

О такой возможности она тоже узнала, пребывая вне Восхождения. Предметы роскоши, преподнесенные в дар представителям власти, повышали репутацию с анклавом. Незначительно, даже затрат не окупая, но, как обходной путь, если не удастся найти покупателя на картины, этот способ был вполне приемлем.

- Хорошо заплачу! - уверил ее "клиент" с чуть раскосыми глазами (не иначе, создавал персонажа, исходя из собственной внешности). - Двадцать золотых.

Хэйт еще раз покачала головой, на сей раз - слегка укоризненно.

- Двадцать пять!

- Я вложила в эту картину душу, - отозвалась она. - И создавая ее, преследовала определенную цель.

Игрок (в этом у Хэйт сомнений не было) покивал, задумался на несколько секунд.

- Сто.

Девушка нахмурилась, изображая тяжелый мыслительный

процесс.

- Возможно, я заблуждалась, и картина будет лучше выглядеть в доме человека, способного ее оценить, чем в кабинете НПЦ, для которого она - ничто.

- Сто пятьдесят!

- Картина - единственная в своем роде, - продолжила Хэйт, как бы и не заметив повышения суммы. - Строгие линии, великолепный архитектурный замысел... Она сможет услаждать взор ваших гостей, а вы будете уверены, что другой такой не существует. Ведь это не штамповка НПЦ, а индивидуальная работа!

- Двести, - решительно произнес "клиент", сурово сведя брови.

"Больше вряд ли даст, вон, как вперился", - подумала адептка. Вокруг понемногу начали собираться зеваки, привлеченные как картиной, так и голосами. Никто из подошедших не пытался вмешаться в "торг", поэтому, улыбнувшись как можно лучезарнее, она кивнула покупателю.

- Вы настоящий ценитель искусства. Я согласна на продажу картины.

Заключив сделку, обогатившись ровно на двести золотых монет, Хэйт начала упаковывать инструменты. Цифра грела своей внушительностью: столько она и не рассчитывала "урвать" при первой же сделке, это был колоссальный успех!

- А нарисуйте мой портрет! - подбежала к ней огненно-рыжая красотка. - Я заплачу!

Хэйт покачала головой:

- Простите, я не пишу на заказ.

Для нее черта между продажей картины, созданной под влиянием вдохновения, написанной так, как она считала нужным, и рисованием портретиков взбалмошных девчонок, была настолько жирной, что больше походила на пропасть. Хотя и за тот, и за другой труд она получила бы деньги, в первом случае не была уязвлена ее гордость.

Она убрала мольберт, снова ставший иконкой в инвентаре, а затем - спешно ретировалась, оставив зевак и недовольную девицу наедине с пересудами.

Первая стадия "операции" была успешно завершена! Но это не значило, что Хэйт может отправиться отдыхать, последовав примеру компаньонов: до отбытия в земли орков следовало в обязательном порядке повысить навык ремонтного дела, а то мастер Гэхарт, поди, уже и забыл, как она выглядит!..

Гэхарт ученицу помнил, хоть и пожурил за долгое отсутствие. Работой нагрузил он Хэйт по самое горлышко, как в

старые добрые времена. Адептка, не разгибая спины, вкалывала до таймера, повысив силу и ловкость по пунктику, на два - выносливость, навык дополз до цифры 5.8. Вот теперь, с чувством выполненного долга, можно было отправляться в царство Морфея... Нет, сначала еще разок глянуть на статы новеньких наплечников, выпавших из лича.

Наплечники смятения Годфри.
Тип: тканая броня.
Класс: легендарное.
Защита: 38. Прочность: 100/100.
Интеллект: +16.
Живучесть: +8.
Вероятность нанесения магического критического удара: +4%.
Необходимый уровень: 15.

Хэйт довольно сощурилась: собрать бы четыре предмета из этого комплекта (мантию, занимающую два слота, ботиночки, перчатки и наплечники, уже имеющиеся) и не смотреть даже в сторону аукциона. Поправка: оружие заменить необходимо, но на это она, определенно, заработает... В операции "Уличный Художник" запланирована далеко не одна стадия.

- Выход! - с довольнейшим видом произнесла она: день, несомненно, проведен был результативно.

Следующим утром Вероника позвонила Галке. В Ярославле она раз двадцать начинала писать подруге электронное послание и столько же раз стирала. Мириться было нужно и правильно, но - не письмом на "мыло", не тот человек Галина, чтобы оценить подобный подход к "мировой".

Трубку взял Леша, сообщил, что жена кормит дочурку, ей несколько "не с руки" говорить. Минут десять девушка проболтала с другом, о его работе, о "погоде" в их с Галкой доме, о ее летней практике... Затем в мирную беседу ворвался ураган "Галина", затребовав в ультимативной форме участия Вероники в их семейном выезде за город. На выходные.

- На лошадках покатаешься, позагораешь... Хотя бы лето ощутишь. Никаких возражений, поняла?!

- Да, мэм, - обреченно ответила Вероника.

Родители Галки жили за городом, воспитывая еще двоих отроков. Близнецы появились на свет, когда уже "никто не ждал", разница между старшей и младшими составляла без малого

двадцать лет. Так что натуральное хозяйство, две лошади, птичник, свинарник и пара неугомонных сорванцов были неумолимой карой Веронике за необдуманное поведение в недавнем прошлом.

На заднем фоне тяжко вздохнул Лешка, он не меньше Вероники недолюбливал эти семейные выезды. Послышался в трубке и Леськин плач.

- У меня второй молочный заход, в субботу в одиннадцать утра у нас - как штык!

Не повезло в этот раз Леше: супруга явно настояла на том, чтобы он сел за руль, что означало "сухой закон" на оба дня, а на трезвую голову тещу с тестем ему гораздо сложнее было "любить"...

Как-то это все ломало планы девушки, но, зная Галю, единственной уважительной причиной для неявки теперь была бы, разве что, госпитализация Вероники, со справками от всего персонала больницы, включая главврача, и стрим-записью из палаты.

- Прорвемся, - заверила сама себя Вероника.

Затем, вспомнив, что кое-что прошлым вечером она-таки упустила, потопала к капсуле...

Страннейший квест выдала ей жрица богини Ашшэа, называющийся: Двоебожие. И для начала следовало адептке явиться к храму... Балеона, просидеть возле него час игрового времени и молча уйти. Ни с кем из служителей или паломников заговаривать нельзя было. Хэйт был обещан в качестве вознаграждения малый лист древа познания - в случае, если она успешно воплотит два этапа (из скольких, и что будет, если сумеет она продвинуться дальше, жрица говорить наотрез отказалась). За столь лакомый приз посидеть на травке и не задавать лишних вопросов? Да запросто!

К завершению часа в игру зашел Рэй, предложил пойти за город, попробовать силами питомцев заковырять какого-нибудь простенького моба: при таком раскладе, если хозяева не вмешивались в убиение (лечение своей живности не в счет), питомцы получали значительно больше опыта с монстра.

- Слушай, а ускорить это действо никак нельзя? - спросил убивец, глядя на хилые попытки Салли и Геро растерзать землеройку.

- Прирезать моба, чтоб не мучались... все трое. И мы в придачу, - уныло отозвалась Хэйт. Кинжальщику-то было хорошо - он расположился рядом с капустным полем в вольготной позе и позевывал, в то время как Хэйт приходилось подлечивать

мелюзгу.

- Тогда разбуди меня, когда они хотя бы с этой справятся...

Первые пятнадцать землероек были сущей пыткой (для хозяев питомцев в первую очередь). Зато потом, после синхронного получения второго уровня живностью, лед, что называется, тронулся. Геро, похоже, качался в "милишника", статы (их живность получала по пять очков на каждом новом уровне) распределились между живучестью и силой, в соотношении три к двум. А вот Рэй ругался: его "огонек" стала мудрее да интеллектуальнее, а без магии это было ну совсем "не в кассу". Геро же, словно доказывая, что он не бесполое существо, а вполне себе мужик, с удвоенной силой начал лупить землероек.

Порадоваться прогрессу живности помешало появление Маськи, а за нею и остальных компаньонов. Рэй собрал всех и объявил цель сегодняшнего похода: мини-босс, носящий звучное имя Хуп-Хоп-Гхым. Вожак гоблинов, "сожительствующий" с двумя гоблиншами-шаманками в одной пещере, и просто поганенький зеленый сморчок. Достоинством же гоблина был шанс выпадения из него щита эпического ранга, который бы не помешал как Барби, так и Маське.

- Ушастая, это ж главнюк тех вонюченьких, на которых мы квестовые ожерелки били! - с восторгом восприняла новость гнома. - И живет, наверняка, под той пирамидкой - мы еще туда не стали соваться, помнишь?

Хэйт помнила. Гоблины для них двоих, будучи социальными, были целями неприятными: без денежного задания она бы предпочла не сводить с ними "знакомства". Однако в те времена их было двое (плюс бесполезный мех), а теперь ажно шестеро.

- Идем! - уверенно кивнула она.

Возражений ни у кого не нашлось, команда дружно двинулась в поход...

Спустя полчаса в круге воскрешения:

- Что мы делаем не так? - размышлял вслух Рэй. - Сказано на форуме: залить как можно скорее одну из шаманок...

Пять асинхронных кивков и столько же унылых вздохов послужили ему ответом.

- В третий раз это почти удалось! В четвертый - удалось полностью. Но...

Что значило это "но" все знали, потому только кисло скривились: шаманка-то откинулась, но еще умерли танк и оба хила - со стороны нападавших.

- Не бывает неубиваемых боссов! А про "мини" и говорить нечего! - сурово сдвинул брови убивец. - Петов на них гнать

бесполезно - помрут тут же... Арг-х!

- Это тебя гоблинша покусала? - вяло осведомилась Барби. - Не дрейфь, завалим!

Мася насупилась.

- Жаль, големчик так бездарно умер в первый раз. Еще полчаса откат до активации нового...

Гномка шмыгнула носом, ее ринулись жалеть все, включая Барби: в первую пробу бездарно пал не только голем, но и вообще вся группа... Кто ж знал, что "свита" из двух гоблинш агрессивная, и после прохождения через портал в пирамидке, нельзя шевелиться?.. Доброхотов, составивших бы детальный гайд, как с "милой дохлятинкой Годфри" (цитируя Маську), не нашлось, а разведка боем показала только бешеный урон шаманок без видимых усилителей ("ака тотемов или еще каких прибамбасов" - это, цитируя Хэйт). Что забавно, сам вождь даже зад свой зеленый не соизволил ни разу приподнять с лежанки!

- Значит, у нас полчаса на размышления и разработку тактики, - решительно заявил Рэй. - Пятая попытка должна стать последней!

Кен вдруг поднял голову, распрямил плечи, став как-то разом больше и значительнее.

- В топку размышлизмы, - непререкаемым, твердым, как скала, тоном высказал лучник. - Мобы действуют по циклическому алгоритму. Прерывание на пятом такте: до него дожили только в последний раз. Откройте все расширенный режим характеристик при текущем эквипе, озвучьте показатель магической защиты.

Хэйт на автомате проделала все, что потребовал Кен, столь велико было ее изумление: от смазливого молчаливого эльфа с вечной полуулыбкой такого она не ожидала никак. "Показал ли он свое "настоящее" лицо? Если да, то"... Мысль закруглилась на подзабытых школьных уроках информатики: если (условие), ветвление до конечного результата... "Может быть, Кен - программист? Тогда понятно, как он с такой деятельной девушкой уживается, они просто дополняют друг друга", - вероятное открытие заставило девушку улыбнуться... и понять, что часть разговора пролетела мимо ее ушей.

- Что за чушь: значение цифр - решающее? - недоуменно и будто обиженно вопросила гнома. - А как же смекалка, и вообще, не числами едиными мил человек!

Хэйт подсознательно ожидала, что эльф вспылит, как вспылила бы она сама, оспорь кто ее правоту в той области, где она, что та рыба в воде, а спрашивающий - как помянутый неоднократно тюлень на крыше небоскреба (зацепило чем-то ее

то Маськино сравнение). Но Кен ответил с непринужденностью человека, познавшего дзэн[6]:

- В конечном итоге, любой бой в вирте - это формулы и последовательности. Цифры. Показатели. Перевес одних цифр над другими. И, как бонус, красивая упаковка, за что мы и любим игры. В пользу игроков приплюсовываются еще системно неучтенные числа - показатель IQ владельцев персонажей. Если ты это подразумеваешь под смекалкой, то да, влияние очевидно. Только это тоже цифры.

В финале реплики он так обезоруживающе улыбнулся, что все вопросы у Маси, да и у прочих, отпали сами собой, а спокойная уверенность неведомым образом передалась и другим. "Не иначе, воздушно-капельным", - подумалось Хэйт.

План, предложенный Кеном, был строен и прост. Прост настолько, что был обречен на успех.

Временным "танкующим" назначили голема. Ненадолго, на две секунды ровно: но за эти две секунды големчик, дитя камня и Маськиного труда, принял на себя четыре атаки "духов ненависти", направляемых шаманками. Рэй, изначально зашедший в пещеру в режиме скрытности, подобрался за эти две секунды за спину одной из шаманок. С треском развалился големчик - и это сработало, как сигнал убийце и лучнику атаковать правую гоблиншу; к левой же помчалась Маська. Не Барби, потому как духи наносили физический и магический урон, а к показателям от бижутерии (гноме сообща собрали на этот бой лучший комплект) прибавлялась в случае мелкой классовая пассивка - магический барьер, с двадцатипроцентным шансом отражающий "в никуда" любое заклинание.

Как подсчитал Кен, шаманкам не нужны были дополнительные средства для усиления атаки, они резонировали друг с другом. Пока были живы обе гоблинши, урон от духов шел космический, но со смертью одной из них резался десятикратно. Монк, Хэйт и Барби должны были стоять, не шевелясь, пока Маськина шкала здоровья не сократится до трети, тогда "баба-танк" должна перехватить на себя левую "монстриху" (словечко авторства орчанки), благо, умений, вызывающих агрессию, у нее было целых три в арсенале. Задача хилов же сводилась к простому: "Выжить", - в идеале, простоять все время, пока обе шаманки в бою, неподвижно, как статуи.

Разыграно все было, как по нотам: четыре предыдущих смерти научили группу осторожности. Кен, правда, оказался в какой-то момент на грани жизни и смерти, но Рэй как раз добил "свою" шаманку, и Монк смог начать лечение, не опасаясь за свое

здоровье.

На второй же гоблинше всем скопом выместили злость за прошлые смерти, и только тогда Хуп-Хоп-Гхым вступил в схватку.

- Ленивое убожество, - фыркнула Мася, вбивая топорик в конечность мини-босса, который без своей свиты оказался... несостоятельным.

Сюрпризы и ужасы закончились на этапе со свитой, сам же Вожак был туповат, хоть и "толст" - ковырять его пришлось долго.

"Триумф расчета и логики над генератором случайных чисел" - так назвала бы портрет Кена квартеронка, если бы решила запечатлеть этот момент. Когда мини-босс испустил дух, эльф не сказал ничего, но выглядел он, как предводитель армии, выигравшей сражение под его руководством, причем ясно читалось, что в победе он был твердо уверен, от начала и до конца, ведь это он направлял "войско". И, что показательно: ни капли высокомерия в океане гордости и довольства!

Барби вразвалку подошла к эльфу, ухмыльнувшись, смачно хлопнула его по плечу. По второму плечу заехал Рэй, пообещав:

- С меня пиво! - и тут же передумал. - Нет, лучше коньяк. Ждите в субботу!

- Приезжай, - согласился Кен. - Мне как раз презентовали отличные сигары.

Хуп-Хоп-Гхым порадовал (посмертно): кроме того самого щита, на который надеялся Рэй (плюс пятьдесят процентов к шансу заблокировать удар и куча полезных стат), ушедшего Барби, выпал жезл, идеальный для лекаря: все исцеляющие умения получали надбавку к эффективности в десять процентов. Хэйт претендовать на него не стала, не с ее двумя скиллами было цепляться за вещь, полезную монаху. Монк же принял жезл молча, со скромной улыбкой...

- Может, скажешь что-нибудь? - предложил Рэй, с интересом глядящий на невозмутимого монаха: так Галка порою рассматривала новые снимки горячо любимых ею горных вершин.

- А что говорить, кроме спасибо? - пожал плечами Монк. - Все же нормально...

- Так ты говоришь, только когда все плохо? - вскинул бровь убивец. - Занятно...

- Я говорю, когда есть, что сказать, - не поддался на провокацию монах, вернув Рэю цепкий взгляд. - Это проблема?

Пока длилась "игра в гляделки", Хэйт вспоминала, где она могла слышать подобную фразу... Ведь слышала, как пить дать, слышала! "В училище? Нет, раньше... Ян?!" - она испуганно взглянула на монаха, ища сходство между ним и человеком, которого почти не вспоминала несколько лет. "Нет, я притягиваю

за уши, просто совпала одна фраза. И поза... И эта нелепая смесь уверенности и скромности... Я чертова фантазерка, не он это!" - пока Хэйт клинило, все уже собрались уходить из гоблинского логова, а она не успела применить навык картографа.

Остаток дня вышел настолько сумбурным, что адептка не стала ни писать новую картину, ни качать навыки - вывалилась в реал, убеждать себя в несостоятельности "сравнительного анализа" в поисках сходства между реальной личностью, не виденной ею уже три года, и виртуальным лекарем...

Они учились вместе с... пожалуй, с младших классов. Ян был очень тихим мальчиком, его голос был слышен, только когда вызывали его персонально; при этом он был умнее едва ли не всех остальных детей, вместе взятых. Классе в шестом даже был маленький детский "бунт", Яна пытались "учить" быть, как все, средствами грязными и... глупыми. Кнопки на стуле, компот, вылитый в портфель, уродливые карикатуры в его учебниках... Стандартные детские "шуточки". Вероника уже тогда была помешана на рисовании, ее не коснулись все эти гадости, она уже была "на своей волне"; саму девочку почему-то не трогали, видимо, одного "пугала" классу хватало. Через пару-тройку месяцев травля Яна прекратилась: он никак не реагировал, детям стало неинтересно.

Ближе к выпускному классу им уже гордились: это с ними вместе учился "мега-мозг", давая лишний повод прихвастнуть перед сверстниками. Вероника так его и запомнила: скромность вперемешку с уверенностью, цепкий всезнающий взгляд, слова - только когда "есть, что сказать". Коктейль, как ей казалось, неповторимый. Вероника помнила, как если бы это было вчера, как им обоим вручали медали: торжественно, с помпой, гордость школы... Ян смотрел в одно окно, она - в другое.

Но Ян никак не мог оказаться в Восхождении: он должен был сейчас учиться, как и она сама, на третьем курсе (что его зачислили на бюджет в СПбГУ, она знала), а в семье парня (если так можно было назвать пьющую мать-одиночку) денег не было отродясь.

- Совпадение плюс моя буйная фантазия, - постановила Вероника, мысленно давя ногами "червячок сомнения".

Просигналил о новом входящем сообщении мобильный, перепугав девушку (она аж вздрогнула). Объявился Стас с предложением встретиться, "когда ей будет удобно".

- Не "если", а "когда", вот же!.. - возмутилась Вероника.

Самым неприятным было то, что, после "откровений" Анны, "когда" было намного вероятнее, чем "если": узнать, что именно

говорил профессор о ее работах (и говорил ли, или это выдумки однокурсницы), требовалось.

"Завтра в первой половине дня", - набрала Вероника ответное сообщение, дождалась лаконичного: "Ок. Заеду в полдень", - затем пошла на кухню, соображать легкий перекус заместо ужина.

Наряжаться на встречу она не стала: не свидание. Джинсы со свитером, волосы собраны, ноль косметики, обувь без каблука - вот и все приготовления. В таком же виде она в супермаркет за продуктами ходила.

Стас, проявив чудеса пунктуальности, позвонил за минуту до означенного срока, сообщил, что припарковался возле парадной и ждет ее внизу. Спускаясь, Вероника ощущала не самое "правильное" из чувств - злость. На себя, на Стаса, на безымянного (пока) профессора, на демона зависти (вроде бы Левиафана, но классификацию по чинам обитателей преисподней девушка помнила смутно), на... На весь мир?..

- Белозерова, не прожги дыру в машине, ладно? - притворно нахмурился преподаватель. - Перекусим? А то я даже не завтракал.

Вероника безразлично передернула плечами. По ее мнению, поездка, прием пищи и обратный путь были лишней тратой времени, но вслух она этого не произнесла.

К счастью, вкус куратору не изменил: он выбрал весьма демократичное кафе, без пафосных наворотов, к тому же - малолюдное. И кофе там оказался очень даже ничего...

- Перед пленэром меня вызвал ректор, - без вступительных речей сказал Стас, едва отложив вилку и столовый нож. - О тебе говорили. Я - не смотри на меня страшными глазами - офонарел от его слов. Когда я защищаю студентов - это в порядке вещей, но чтобы они меня... Знаешь, впервые в жизни такое.

Девушка залилась краской, пунцовостью щек соревнуясь с алыми полевыми маками. Почему-то ей казалось, что Юрий Алексеевич содержание их беседы распространять не станет... "Наивная!" - невесело ругнула себя Вероника.

- Однажды я чуть было не женился, - задумчиво и несколько "не в тему" сообщил куратор. - Ты не против, я закурю?

Вероника помотала головой, Стас прервался на поиски портсигара и зажигалки. Закурив, с видимым удовольствием втянул никотиновую отраву в легкие.

- Ее звали Надя. Надежда; но надежд в сфере живописи она не подавала. Если бы ты знала, сколь мало по-настоящему талантливых ребят среди поступающих в училища, ты бы

удивилась... По моим наблюдениям, их чуть меньше, чем нисколько, но случаются счастливые исключения. Скажем - ты. Но я отвлекся. Наденька казалась ангелом во плоти. Когда у нее что-то не получалось, она расстраивалась столь мило, что не исправить ее ляп казалось чуть ли не бесчеловечным. Наде помогали все, включая и меня... С тех пор, кстати, огребя нехилый нагоняй, я стараюсь как можно реже прикладывать кисть к студенческим полотнам. Надежда же пришла к своим выводам из моих порывов и решила... действовать более решительно. Был ее день рожденья, небольшой сабантуй в группе, к которому я присоединился - зазвали. Сабантуй перетек в посиделки у Наденьки дома с ящиком текилы, а затем... ну, ты понимаешь. Через месяц она переехала ко мне. Это было против правил училища, но я не возражал. Я вообще мало в чем ей перечил - Надя была чертовски, то есть, ангельски, мила. Воспротивился я только, когда она стала настаивать на свадьбе, через месяца три после переезда ко мне. У меня уже тогда была своя студия, определенный круг покупателей... Короче говоря, я предложил ей сначала доучиться. Днем позже она пошла к ректору. Затем к родителям... Были: педсовет, обвинения в некомпетентности, копания в грязном белье и разговор по душам с Надиным отцом. Отец, к слову, оказался самым вменяемым из всех, с кем я тогда общался. Пойми меня правильно: я был не против отношений с Надей, да и женитьба меня не пугала. Почему нет? Но свистопляска, которую она развернула, чтобы вынудить меня надеть ей на палец кольцо - это был верх идиотизма. Можно жениться на милой, но не очень умной девушке, если тебе с ней комфортно, но на дуре, пытающейся тобой манипулировать, еще и с привлечением народа со стороны - ни в жизнь.

Сигарета, от которой Стас сделал ровно одну затяжку, дотлела. Он щелкнул зажигалкой, закурив вторую.

- Я уперся. Работа в училище? Да увольняйте, мне же спокойнее. Обвинения? В чем? В хорошем обращении? Не эпоха коммунизма, право слово, партбилет на стол класть за связь вне брака не требовалось. Надя плакала, я ее жалел, ощущая себя скотиной, но стоял на своем; в итоге она ушла из училища, скандал замяли. Гадко было, но еще гаже было бы пойти у нее на поводу, а потом выставить из своей жизни. С тех пор я дистанцирую себя от студентов, а от студенток - особенно. Поэтому долго молчал, хотя видел, что самая одаренная из моих студенток пишет раз за разом натуру с пустыми, а то и вовсе - чужими, лицами. Были исключения, хоть и редко, и я откладывал разговор: с технической точки зрения для твоего уровня писалось все безупречно. Но, молчи я дальше, закончилось бы большим

разочарованием.

Вероника, не издавшая ни звука с начала монолога Стаса, подавила вздох: в некотором роде, разочарование уже имело место быть...

Подошла официантка, с медлительностью сонной мухи убрала посуду. Стас попросил еще два кофе, работница вяло кивнула.

- Пока не произошло ничего непоправимого, но мне уже совестно, - продолжил куратор, когда официантка удалилась. - На следующий день после просмотра с какой-то радости в училище явился Панченко, член приемной комиссии и профессор нашей академии художеств. Он критиковал твои работы с натурой. Говорю тебе это, потому что слухи рано или поздно до тебя дойдут.

Не сумела она удержать на лице заинтересованно-вежливую гримаску, поморщившись. Осадок от разговора с Аней не улегся и по сей день.

- Ага, уже, значит, - уловил изменение в выражении лица девушки Стас. - Учти, что при этом композиционные твои работы он хвалил. К ним и впрямь сложно придраться, чувство цвета у тебя изумительное. Я к чему тебе всю эту речь-то толкаю: Белозерова, у тебя - талант. И если я, твой куратор, облажаюсь, и не помогу ему раскрыться, то грош мне, как наставнику, цена. Панченко, хрыча старого, слушать не стоит, он не знает ни тебя, ни твою историю, а я - знаю. И очень надеюсь поспособствовать твоему развитию в живописи. Ты интересна мне. Как художник, как человек с твердыми принципами, как девушка, наконец, которой приятно дарить цветы. Антураж признаниям не очень соответствует, но я буду рад, если ты не выплеснешь мне сейчас кофе в лицо, а просто скажешь, что поразмыслишь над моими словами.

Дотлела и вторая прикуренная сигарета. Стас сидел, откинувшись на спинку стула, потягивал кофе. Теперь, с "открытыми картами", без ореола интриги, он был... просто мужчиной далеко за тридцать, хорошим преподавателем, но не более.

- Мне все очень льстит, - наконец подала голос Вероника. - Но цветы - неуместны.

Она ответила на его прямой, почти ищущий взгляд.

- Понял, - кивнул он, допил одним глотком весь кофе. - На следующей неделе будет частная выставка одного коллекционера. Редчайшие экземпляры будут представлены, тебе стоило бы ее посетить. Буше, Ватто, Фрагонар... Не настаиваю, потому как общество там соберется чванливое до омерзения, но полотна

стоят того, чтобы потерпеть.

Вероника с сомнением покачала головой.

- Если надумаешь - набери меня, я все устрою. И как ты относишься к тому, чтобы пару раз в месяц посещать детишек? Они от тебя в восторге, девчонки так вообще. Это нужный опыт, хоть и неоплачиваемый.

Девушка замялась.

- Я так сразу не отвечу, нужно подумать. Ничего, если я возьму несколько дней на раздумья?

Куратор улыбнулся.

- Конечно, Белозерова. Но к сентябрю я хочу получить от тебя не меньше двух портретов. Не важно, чьих, можно даже не в масле. Лишь бы написаны были не слабее, чем девочка у дуба.

"Напишу Барби с Кеном. Парой. Ее - зеленоликую, его - с ушами двадцатисантиметровыми!" - ехидно-озорная мысль заставила Веронику улыбнуться Стасу в ответ. Вообще, тлела в ней уверенность, что на влюбленного Стас не походил, а почти полное отсутствие реакции на ее "ответ" впечатление усугубляло. "Флирт, как лекарство от грусти? Он ведь может..."

Что именно "может" Стас, додумывать она решила дома. Тем более, что куратор вежливо предложил на выбор некую "культурную программу" и обратный путь до парадной Вероники.

Девушка, разумеется, выбрала второе.

Дом требовал уборки, чем она и занялась, чихая и чертыхаясь. За месяц без пригляда полочки покрылись слоем пыли, паучок даже поселился в углу возле стиральной машинки. Процесс наведения чистоты изрядно располагал к раздумьям...

Стас сказал ей многое, но не все - это выглядело очевидным, если слегка призадуматься. Вероника допускала, пусть и с долей иронии, что он вполне позитивно мог "прикладывать" ее к роли "подруги" по кисти и по жизни, особенно теперь, зная больше на один эпизод истории... В сердце Стаса для женщины места было не так уж и много - там царила Живопись, истинная любовь и страсть его жизни.

...Однажды, лет в тринадцать, начитавшись книг о возвышенных чувствах, дуэлях за даму сердца и прочая, Вероника устроила матери допрос: что такое любовь? "Яркое солнце в дождливый день", - ответила мама. Потом добавила, что это цитата... с вкладыша-комикса к жевательной резинке[7].

- А если говорить серьезно, - продолжила она тогда, - Любовь - это то, что греет, и то, что ранит. Это весь спектр эмоций с эпицентром на объекте любви. Н-да, дочь, а не перейти ли тебе на чтение детективов?..

Вероника смахнула нечаянную слезинку.

- Это от пыли! - грозно сказала она себе.

Возвращаясь к Стасу: из его рассказа исходя, девушка в его понимании должна не доставлять неудобств, быть приятной во всяческих смыслах, при необходимости выступать в качестве натуры для его замыслов; сильные чувства же - для полотен. Вот где его страсть была видна невооруженным глазом!

Не укладывались в стройную концепцию только "социальные проекты", такие, как детдом и... помощь одной студентке со странностями. Тут смутно угадывалось некое чувство вины, с совершенно неясными причинами. Не принять помощь и советы Стаса было бы глупостью и неблагодарностью, но что-то большее? "Нет, спасибо!"

Впрочем, незаметно было, чтобы Стаса ее отказ расстроил, следовательно, это его предложение больше походило на метод "эмоциональной встряски", так сказать, замещение отрицательных эмоций положительными.

Ситуация, хотя бы отчасти, прояснилась. И это не могло не радовать.

Посидеть подле храма, вытянув ножки, после домашних хлопот было сущей благодатью. Хэйт любовалась облачками, плавно плывущими над головою, квестовый таймер тикал, виртуальная бабочка порхала над виртуальным цветком, словно не решаясь на него опуститься...

- Лепота-а, - адептка потянулась, улыбаясь миру, бабочке и самой себе. Затем встала (едва тренькнуло оповещение о зачтенном времени), отряхнулась, двинулась в сторону ремесленной мастерской: производственные навыки сами по себе не улучшались!

На полдороги, правда, перехватил ее какой-то бородатый хмырь.

- Срочно! Трагедия! Паника! Я разорен!!! - в чайного цвета глазах хмыря плескался неподдельный ужас, поэтому Хэйт остановилась рядом с причитающим.

Хмырь (она не поняла даже, неписем он был или игроком, потому первое, случайно пришедшее в голову определение, к бородачу прилипло намертво) сотрясал кулаками, проклиная неведомо кого.

- Вы мне поможете? - бородатый заметил взгляд Хэйт, направленный на него. - Поможете, правда?! Иначе для меня все - слышите, все! - кончено!

- Бр-р, - адептка помотала головой, жалея уже, что затормозила рядом с крикуном. - Можно привнести чуток

конкретики?

- Грабители, затопление и жена ушла к другому! - на одном дыхании выпалил хмырь. - Но оставила свою матушку, а она страшнее кислотной виверны!

Хэйт подавилась смешком: у человека, конечно, горе, но стиль изложения презабавнейший.

- На какого рода помощь вы рассчитываете, и что мне за это будет? - уточнила она, решив, что хмырь - таки НПЦ. А где НПЦ, в смятении подергивающий свою бороду, там задания, частенько "вкусные"...

- Спасите меня! - с выпученными глазищами ответил бородач. - Просто спасите...

Девушка едва не взвыла в ответ, но тут до мужика дошло, наконец, чего от него добиваются, и он уточнил.

- Прошу, уговорите мою жену вернуться! Ее зовут Ильдия, вы найдете ее в доме торговца шелками на рыночной площади. Она - главное в моей жизни...

Задание! Несчастный горожанин.

Жители Велегарда испытывают доверие к вам: так, один горожанин, погрязший в заботах и треволнениях, просит вас убедить его жену вернуться к нему.

Награда: 100 очков репутации с Велегардом.

Требования: более 250 очков репутации с городом, наличие способности Красноречие.

Уровень сложности: начальный.

"Работать за еду... то есть, репутацию?" - усомнилась Хэйт в выгодности траты своего времени на столь несолидный квест.

- Я попытаюсь, - неуверенно ответила она неписю. - И было бы хорошо, если б вы сказали, почему она ушла...

Вы приняли задание.

Поток воплей, причитаний и злобных эпитетов в адрес "предателя, проныры, кровопийцы, столько лет притворявшегося другом" иссяк не скоро, но мало что прояснил. "Зачем я в это ввязалась?" - снова спросила себя адептка. Впрочем, отказываться от принятого задания было как-то неловко...

Встреча с Ильдией (дом-лавку Хэйт отыскала легко, сказалось неплохое знание города), вопреки ожиданиям адептки,

прошла без истерик и стенаний. НПЦ степенно поведала девушке, что уход от мужа был ошибкой, о коей она сожалеет, и готова вернуться, если муж согласен ее принять. Хэйт уверила, что супруг будет счастлив до умопомрачения и "отконвоировала" неверную жену к бородатому квестодателю[8]. Последовали: сцена примирения, оповещение о получении очков репутации и обновление квеста (с такой же, как и ранее, наградой: сто очков репутации с городом).

- А теперь помогите мне с водой на участке! - потребовал хмырь, за что был мысленно заклеймен Хэйт, как эксплуататор.

Выяснилось, что за домом непися устроен был небольшой искусственный водоем, который по неизвестной причине вдруг разлился, затопив сад, участок вокруг дома и подвал здания. Хэйт справилась и с этим, выудив из воды амулетик, не поддающийся идентификации. Бородач вещицу перехватил и спрятал в карман, квартеронка же получила обещанную репутацию и третью стадию задания...

- Раз вы справились с водной напастью, вернули мне жену, то с грабителями справитесь и подавно! - заявил заметно приободрившийся непись. - Я, торговец Скольм, продаю драгоценные камни. Караваны доставляют мне товар с Гиблых Отрогов, это дешевле, чем поставки от гномов. И на последний мой караван напали в двух днях пути от Велегарда! Небывалая наглость! Все караванщики перебиты, из охраны уцелел только один воин, его нашли без сознания на месте сражения. Лекарь сказал, что он вот-вот придет в себя, а значит, сможет что-то рассказать о нападавших... Заклинаю вас, узнайте, кто ввел меня в убытки, убил моих людей, и покарайте их! Я не надеюсь на возврат товара, но оставлять безнаказанными негодяев нельзя!

Восклицания словоохотливого непися сложились в обновление задания.

> Задание! Несчастный горожанин - Изменено!
>
> Поговорив с выжившим охранником, выясните, кто напал на караван Скольма, после чего воздайте по заслугам грабителям и убийцам.
>
> Награда: 300 очков репутации с Велегардом; 1000 опыта; 25 золотых.
>
> Дополнительная награда: скрыто (только при условии возврата похищенного товара торговцу Скольму).
>
> Требования: дважды оказать услугу Скольму, не

требуя денежной платы за помощь.

Уровень сложности: средний.

"А с него можно было стребовать денег?" - не к месту удивилась Хэйт, задумавшись над тем, что больно уж часто про Гиблые Отроги приходится слышать.

- Могу я привлечь своих друзей к выполнению вашей просьбы? - на всякий случай уточнила она у хмыря (смутил ее резкий переход от пустяковых поручений к заданию среднего уровня сложности, еще и с вариативным исполнением).

Скольм часто-часто закивал.

- Конечно! О, вот и посыльный, идемте, нужно поговорить с раненым воином!

Хэйт сверилась со списком друзей, затем, никого в игре не обнаружив, поплелась за НПЦ, вызнавать, кто и как напал на его караван...

Из бессвязных бормотаний раненого (а также стукнутого на всю голову) непися Хэйт сумела вычленить одно вполне конкретное указание: ферма Анхо. Конечно, не будь эта ситуация ограничена сценарием квеста, означать сие название могло бы что угодно, от места обитания возлюбленной раненого до "той самой фермы, где выращивают самые вкусные яблоки". Но, так как воин, произнеся фразу про ферму, снова впал в забытье, следовало рассматривать означенное место, как элемент сюжета.

Отрубился бедолага своевременно: в списке друзей загорелось два имени подряд, Маська и Рэй объявились.

- Я незамедлительно отправляюсь к этому Анхо и его приусадебному хозяйству, - заверила Хэйт бородатого хмыря-паникера.

Скольм снова закивал с такой частотой, что девушка засомневалась, а не отвалится его голова от тряски... Жилище НПЦ Хэйт покидала под новую порцию причитаний, но теперь к ним добавились напутствия и пожелания, кои включали в себя, что и в какой форме Скольм хотел бы проделать с разорителями. И звучали эти... предложения столь гадостно, что вогнали девушку в ступор.

"Связалась с чокнутым, и где вообще цензура? Сценарист, писавший реплики для хмыря, явно перед этим что-то принял!" - поспешно сваливая, мысленно ужасалась Хэйт.

Напарники, о встрече с которыми адептка договорилась при помощи феечки, новому заданию обрадовались, особенно

оживилась гномка.

- Поиграть в детектива - это круть! - Мася захлопала в ладошки.

- Расследование окончено, все улики ведут в колхоз, - осадила раззадорившуюся приятельницу Хэйт. - То есть, на ферму, да.

Тут выяснилась еще одна особенность квеста - поделить его было можно, но о дополнительной награде речь шла только у Хэйт, у остальных эта строка даже не высветилась. Могли бы и не узнать об этой странности, не спроси адептка, есть ли выгода в возврате товара, буде таковой найдется, торговцу, или прибыльнее самим продать камушки, поделив барыш на шестерых?

- При таком раскладе лучше вернуть, - высказал свое мнение Рэй. - Вдруг что ценное презентуют? А денег и так заработаем.

"Так - это как?" - хотела было спросить Хэйт, но одернула себя: вопрос заработков, что виртуальных, что реальных, относился к числу бестактных. Туда же, по негласной этике вирта, относились любые расспросы о личной жизни, о данных вида "имя-адрес-телефон" и тому подобном.

На ферму выдвинулись сразу, как только нарисовались Монк, Кен и Барби; хотя как сразу, сначала сверились с сайтом на предмет нахождения сельхозугодья, для чего кинжальщик ненадолго "вывалился" в реал, затем проверили наличие эликсиров, Хэйт привычно раздала всем по порции еды с бонусами... Приготовления, как показало дальнейшее, излишними не были...

Вид у фермы был не очень-то обжитой: заросли нестриженого кустарника, трава по пояс гноме, причем обычная трава, без каких-либо полезных свойств. Только вдоль южного заборчика расположился красочный и пузатый рядок ярко-оранжевых тыкв.

Ни Анхо, ни работников видно не было, строений на весь участок было ровно два: сараюшка покосившаяся да одноэтажный деревянный домик, даже птичника или свинарника не имелось. Разве что левее домика колодец стоял, но им, кажется, не особо и пользовались: ведро валялось отдельно, без привязи, в воде плавали листья, даже запах шел какой-то странный, будто внутрь скидывали трупы... "А ведь и такое возможно", - подумала Хэйт, слегка поморщившись. Этим наблюдением она поделилась с напарниками, разгорелся небольшой спор на тему: "Что же делать дальше?", и для всех каким-то образом осталось незамеченным исчезновение гномки... Которая, вместо того, чтобы участвовать в

обсуждении, пошла и постучалась в дверь жилого дома. Дверь распахнулась, будто только и ждали этого стука засевшие внутри разбойники, а вместо приветствий Мася получила три арбалетных болта.

Гнома вскрикнула, с запозданием прикрылась щитом, но на крик среагировал Монк, активировав столб света - одно из мощнейших "точечных" заклинаний исцеления. Только это мелкую и спасло, потому как вторая порция болтов ждать себя на замедлила. Маську отдернули, спешно ретировались всей группой за плетеный, поваленный местами, заборчик.

- Мелочь, жить надоело?! Так я сейчас своими руками организую тебе билет до круга воскрешения! - вспылила перенервничавшая Хэйт.

- Спокойно, сейчас малая нам сама все объяснит, - вмешался Рэй, затем, грозно сверкнув глазами, обратился к гномке. - Верно, малая?

Та скромно потупилась, зачем-то выставила перед собою щит (видимо, чтобы Хэйт тяжелее было реализовать свою угрозу), шаркнула ножкой.

- Суть вещей ничего не показывала. Вот я и подумала: дай, проверю, пока они дебатируют на ровном месте...

- И получила шесть усиленных арбалетных болтов двумя залпами, - отметил Кен, вертя в руках один болт, отлетевший от щита (стрелы, болты и "пули" для пращи, если не попадали в цель, не "растворялись", их вполне можно было подобрать, пощупать и даже присвоить). - Заказная работа, шанс нанесения неснимаемой травмы на сутки. Ого! Это или очень богатые разбойники, или их наниматель крайне щедр. Арбалеты сами по себе один из самых дорогих видов оружия в Восхождении, а такие вот заряды тянут на десяток золотых за штучку.

Хэйт мысленно улыбнулась: цифры и дальнобойное оружие явно относились к числу интересов лучника.

- Баба-гном, а ты чего подергиваешься? - сощурилась Барби. - Таки травмировали? Отомстим за ребенка, заставим гаденышей выдирать раздробленными пальцами стрелы из задниц! Кен, готовь план штурма.

Маська качнула головой.

- Теперь суть вещей активировалась, показывает двенадцать врагов. Много... Я уже, считайте, не боец, а если всем по травме прилетит?

- Все так плохо? - сжалилась над приятельницей Хэйт, потрепала мелкую по макушке.

- Порезка скорости атаки и бега вполовину, - перекривилась Мася. - И ругала ты меня не зря...

Рэй слегка поморщился, как если бы у него внезапно заболел зуб.

- На будущее, малая, очень тебя прошу, без спросу одна не лезь в потенциально опасные места, даже если это твое умение твердит о том, что там пусто. А отомстить - отомстим, да... Но штурм не вариант. Однако у меня остались факелы, в сарайчике я видел солому, а еще у Кена есть скилл - огненная стрела...

Он улыбнулся, недобро так: засевшим в домике разбойникам эта улыбка точно не сулила ничего хорошего.

- Поджог - это не очень честно, зато... действенно, - согласилась Хэйт по измышлению. - Кен, что скажешь?

Так сложилось, что Рэя она с некоторых пор воспринимала, как лидера группы, способного "родить идею из ничего", а умение Кена все рассчитывать настолько впечатлило ее, что не спросить его мнения было бы... опрометчиво.

- Что кроме огненной стрелы у меня есть и колбы с зажигательным маслом, - ухмыльнулся эльф. - А арбалетчики, тут мой друг с кинжалами совершенно прав, на открытой местности не так страшны, как в засаде.

Монк, по обыкновению, все обсуждение провел в невозмутимом молчании.

Домик загорелся живенько, с бодрым потрескиванием, а немного погодя - и со столбом дыма, поднимающегося к небесам.

- Не штрафанули бы нас за порчу имущества, - слегка меркантильно проговорила Хэйт, запоздало беспокоясь о репутации.

Местечко, конечно, находилось на отшибе, от других ферм в районе отделялось лесочком и озерцом, но кто знает этих неписей, вот решит некий представитель местной власти прогуляться по округе, а тут - пожар, рукотворный, устроители рядышком, даже искать не нужно...

- Снявши голову, по волосам не плачут, - изрекла народную мудрость Маська. - А вот и первый пошел!

Выбегающего из горящего здания грабителя приняла на щит Барби; перед тем, как издохнуть, моб узнал в подробностях о своем происхождении от козла и ослицы, а также о том, что маленьких обижать нехорошо, а то "обижалку открутят полностью"!

Одиннадцать сподвижников покойника вылезти предпочли кучно, через окна, выходящие на задний двор. Там их встретили Кен и Рэй (убийца в невидимости, лучник - в режиме маскировки, которая в неподвижном состоянии со скрытностью еще и поспорить могла в плане эффективности). Мужчины обошлись без

речей и пояснений, просто и со вкусом нашпиговав грабителей стрелами да пройдясь клинками по уязвимым точкам.

Дом прогорел до остова и печной трубы, всех злодеев перебили, а выполнение квеста... не зачлось.

Гнома, все еще выглядящая слегка пришибленной, выговорила:

- Я не уверена, но под остатками соломы в сарае вроде как что-то есть... Суть вещей будто сбоит, не пойму никак...

Мелкая наморщила лоб, скорчив при этом решительную мордашку.

Мася не ошиблась - тайный ход действительно обнаружился, стоило только раскидать солому. Хэйт задалась вопросом: сколько времени ушло бы на поиски этого хода у группы без гномки со столь полезным умением?

Спустившись по шаткой приставной лесенке (стараясь при этом не шуметь), напарники оказались в помещении с низким потолком и земляным полом, эдаком "предбаннике", пустом и неудобном: шестерым в нем развернуться было сложно, а рослой Барби и вовсе пригибаться приходилось, чтобы головой не биться. "Предбанник" заканчивался круглой деревянной дверцей, вывевшей в узкий и темный проход, мигом обозванный орчанкой нехорошим словцом (с анатомическим подтекстом). Проход упирался в еще одну дверь, причем запертую на замок, но с ним (замком) справился Рэй, хоть и не быстро, остальным его соратникам пришлось поскучать.

Второе помещение выглядело, как типичный погреб с полочками для солений-варений (таковые местами присутствовали), ящиками для овощей и колбасной гирляндой под потолком (последняя весьма и весьма вдохновила Барби, судя по голодному взгляду и улыбочке, полной предвкушения). Супостатов не наблюдалось.

- Да куда эти гады попрятались? - возмутилась Хэйт, подразумевая "недобитков" из числа квестовых грабителей.

В качестве ответа громыхнула об пол секция полок у дальней стены, с звонкими и чавкающими звуками разлетелись по погребку осколки горшочков да баночек с припасами...

- Ложись! - крикнул Рэй, падая прямо на осколки.

Своевременно! Помещение заполнил свист летящих болтов, глухие удары, треньканье... И чье-то очень недовольное рычание.

Громадный пес с лоснящейся палевой шкурой ворвался следом за арбалетным обстрелом, вцепился в кисть Кена, сжимающую лук.

- Ни хрена ж себе зубки! - вшибая щит в песью морду, выдала Барби. - Выбивать даже жалко... Фарш!

Пес отпустил "добычу", заскулил жалобно...

- На пол! - снова рявкнул Рэй.

Этот залп вышел каким-то жидким, всего четыре болта ввинтились в стенку. Пес получил от Хэйт ядовитую пыльцу и стрелу от Кена, завыл...

- Подмогу вызывает? - с негодованием в голосе предположила Маська. И не ошиблась: из провала вылетели три лохматые псины, сплошь черные, со злющими глазами.

Болты больше не летели: то ли закончились они у арбалетчиков, то ли те не хотели ранить собачек. Тут намерения напарников были прямо противоположными, и они их успешно воплощали, вырезая одну псину за другой. Гнома куксилась: с травмой, которую не снять было ни дланью, ни даже храмовым благословением, ее удары были до обидного редкими, зато остальные "отвели душу" прежде, чем вышли к хозяевам собак.

Их было семеро: элитная "имянка" Шейла с тонкими, чуть изогнутыми кинжалами в изящных ручках и шесть здоровенных амбалов, стоящих перед Шейлой полукругом. Арбалеты болтались у них за плечами, грабители из свиты зачем-то заменили их на мечи... Нет, скорее, на сабли: с характерным изгибом к обуху, с дужкой у рукояти, и каким-то хищным блеском стали.

- Двенадцать, да еще шесть... Восемнадцать мужиков на одну бабу-атаманшу? Сильна, мать! - присвистнула Барби.

Хэйт, до которой смысл фразы орчанки дошел с запозданием, смутилась, потому поспешила переменить тему:

- Рэй, как думаешь, эта шобла - последняя тут?

Убийца пожал плечами, затем, поняв, видимо, к чему был вопрос, ухмыльнулся.

- Очень на то похоже.

Мобам, похоже, надоело топтаться на месте (вообще, почему они не напали сразу, был тот еще вопросец), Шейла коротко скомандовала:

- Убить! - и сделала шажок назад, растворяясь в тенях, точь-в-точь как Рэй обычно.

Только Хэйт уже докастовывала Сад камней, и вся кучка мобов, включая элитку, выбитую из невидимости, застыла внутри каменных глыб.

- Йю-х-ху! - обрадовалась Маська. - Громи-круши-ломай их, Барби!

Уговаривать орчанку не пришлось, как, впрочем, и остальных... Когда спал дебафф, в живых осталось два амбала, доставивших, к слову, немало хлопот (Хэйт прикинула, каково было бы сражаться со всей оравой, ей резко поплохело).

Обновилось задание, основная его часть, про "воздаяние", появилось предложение вернуться к Скольму за наградой. "Угу, бежим и падаем", - мысленно ухмыльнулась квартеронка, приступая к обыску убитых грабителей.

В трупах, кроме денег, нашелся квест-итем, но какой-то "кривой": определялся он, как ключ от номера, причем номер этот, судя по описанию, находился в неком постоялом дворе Велегарда, а вот название двора не значилось...

- Э-э... Я в непонятках, - призналась адептка, разводя руками. - Ключ есть, куда с ним идти - я без понятия.

Она передала Рэю для ознакомления ключик, он повторил жест девушки с разведением руками, ключ по цепочке перекочевал в руки Кена. Его жесты выглядели иначе.

- Так. Могло быть и хуже: в Велегарде восемь постоялых дворов, шесть гостиниц, пятнадцать таверн. Пробежимся, погутарим с хозяевами.

Он усмехнулся. Напарники, сначала в удивлении взиравшие на его манипуляции с "воздухом", теперь ошарашены были точностью данных.

- Точная карта города и ближайших окрестностей стоит пятьсот золотых, - пояснил эльф. - Я ведь говорил, цифрами нельзя пренебрегать!

Хэйт, у которой за всю игру такой суммы ни разу не набиралось, скромно промолчала, засев в сторонке с досочкой и грифелем. Кто-то что-то обсуждал, бубнила Маська, гоготала Барби, а адептка тихонечко набрасывала план погреба. За это время напарники успели вскрыть все бочки и горшки, на предмет скрытых там ценностей, но кроме разносолов ничего не обнаружили. Порой кто-то безадресно поругивался, Монк с флегматичнейшим видом поглощал какое-то варенье, гнома фантазировала на тему, как бы хорошо смотрелась на длинных эльфийских ушах квашеная капуста...

Наконец, грифель перестал елозить по доске, и Хэйт смогла распрямить плечи.

- Помогите стеллаж отодвинуть, - попросила она, мигом прекращая балаган, который от скуки и поисков ради устроили компаньоны.

За стеллажом, в крохотном тайничке, обнаружилась книга. Хэйт, идентифицировав ее, пожелала, чтобы разработчикам икалось... И чтоб еще чесотка и подагра их одолели, и...

- Черт, - сказала она вслух, протягивая книжку Кену. Ребусы всяческие она ненавидела с детских лет, а название у обретенной вещицы гласило: загадочная книга. На страницах же (далеко Хэйт не заглядывала, ей хватило первых трех страничек) же какие-то

странные символы чередовались с цифрами.

- Странный шифр, - свел брови в одну линию Кен. - Если это вообще - шифр...

- Можно, я взгляну? - подал голос вечный молчун Монк. Эльф, не скрывая изумления, отдал книгу монаху.

Монк покрутил книжку, подбросил, быстро пролистал, раскрыл так, что раздался тихий хруст, затем безжалостно вырвал несколько листов из середины.

- Эй! - возмутился было Рэй, но Кен придержал друга.

Символы на выдернутых страницах совпадали с символами на форзаце. Абсолютно! "Разрабы точно двинулись с такими задумками-головоломками!", подумала Хэйт, с недоверием глядя на изменившуюся книгу (она вспыхнула синеватым отсветом, когда монах сложил символы вместе).

- Читал где-то о таком, - скромно улыбнулся Монк, вернув книгу Кену.

- Ага, - кивнул эльф, ушедший в чтение. - Названия мест, имена, суммы к оплате... Как я и предполагал - ребята работали по найму. Имя заказчика - Филд, торговец шелками...

Снова обновился квест, появилось предложение сообщить эту новость Скольму, передав записи грабителей. И альтернативный вариант: сдать книгу властям. В обоих случаях награда была скрыта.

- Ну не гадство ли? - скорчила рожицу Маська, выражая, пожалуй, чувства всей группы. - Ушастая, как тебя угораздило на этот хитровывернутый квест напороться?

Хэйт чуть раздраженно передернула плечами.

- Не знаю, шла мимо, никого не трогала, непись привязался, чтобы я его непременно спасла от всех бед!

- Спокойно! - вмешался Рэй. - Пробежимся по городу, найдем, какую дверь открывает ключ, хоть интрига какая-то, я даже рад. А то квесты принеси-унеси-накостыляй уже в печенке сидят.

Синхронно хмыкнули Кен с Барби, орчанка не без ехидства спросила:

- Убийств тебе мало, да? Крови и движухи?

Рэй наградил орчанку взглядом, от которого у Хэйт по виртуальной коже виртуальные мурашки побежали (а ведь предназначен взгляд был далеко не ей)...

- Нас ждет восемь дворов, а мы толчем воду в ступе, - поспешила сказать адептка, которой вдруг стало крайне неуютно.

Фраза посодействовала возвращению "рабочего" настроя: все взбодрились, засобирались, а недомолвки и странные взгляды остались недомолвками... и странными взглядами, о которых

Хэйт, право, даже не хотелось вспоминать.

Хозяева постоялых дворов как сговорились: каждый наотрез отказался отвечать на какие-либо вопросы, пока посетители не выпьют по кружечке за стойкой, причем непременно все до единого, и почему-то в обязательном порядке пива!

Хэйт в обычной жизни пиво пробовала дважды, один раз - на школьной "вечеринке" классе в девятом, тайно от учителей (романтика!), второй - Лешка пробовал доказать ей, что хорошее, "правильное" пиво хорошо на вкус, в отличие от непонятной бурды, которой ее поили "где-то там". Оба раза она выносила приговор: гадость!

Пиво в Восхождении оставило точно такое впечатление. И послевкусие - один в один.

- Бяка! - каждый раз всхлипывала гномка, вливая в себя пенный напиток, но продолжала пить.

- Девки! - вздыхала Барби, за два глотка приговаривающая целую кружку. - Ни черта вы не понимаете в пиве!

- И в колбасных обрезках, - поддерживал убивец, заедая напиток остренькой, жирной колбаской.

- А вот это поклеп! Колбаски отменные! - протестовала Хэйт.

- И всего по семь серебряных за штуку, - улыбался Кен, который за все это безобразие платил.

Монк молча жевал колбасу и прихлебывал пивко... Но зато весь вид его говорил о довольстве!

Повезло им после седьмого круга выпивки-закуси (и, соответственно, в седьмом по счету постоялом дворе), когда система уже вовсю "улыбалась" компаньонам первой стадией дебаффа "Во хмелю". Хозяин опознал ключик, и номер комнаты на втором этаже обозначил. Немного смутило Хэйт, что не задал он никаких вопросов по поводу того, что снимали номер одни "лица", а пришли-то другие... Затем мысленно махнула рукой: это же игровой мир, на условия квеста можно списать и не такие нелепости.

Хозяин было вызвался и проводить "гостей", но Рэй отказал, и это было понятно: мало ли что в том номере, дело не для лишних глаз. У нужной же двери кинжальщик, доказывая, что не у одной Хэйт разыгралась паранойя, попросил взять ключ и отворить замок орчанку, как самую живучую.

Крик: "Стой!", - и грохот от взрыва раздались одновременно. Барби, будучи прямолинейной и неостановимой (настоящий бронепоезд в латной "юбке"!), сразу по открытию двери бодро

шагнула внутрь, задев ловушку - "растяжку". Эффект ошеломления "огребли" все, да и с полполосы здоровья от взрыва каждому снесло...

- ..! - озвучила Барби общую мысль, когда ошеломление спало. Будь внутри комнаты хоть кто-нибудь - срока дебаффа хватило бы, чтобы отправить к кругу воскрешения всю группу. Оптом.

- Зачем орку голова? Чтобы издавать боевой клич, - поддел приятельницу Рэй. - Зачем орку ноги? Чтобы топтать врагов! А думать или стоять, когда об этом орут, орку не надо. Да?

- Нет, - буркнула орчанка, насупившись. - Случайно же вышло...

Изменившись в лице, что-то зашептал Кен, глядя в упор на кинжальщика: Хэйт по губам читать не умела, да и не хотела бы она знать, что в тот момент говорил другу эльф.

Убийца покачал головой, но ничего сверх сказанного не добавил. Осторожно прошел в номер, огляделся. Затем махнул рукой, показывая, что в комнате чисто, можно заходить и остальным.

Доскональный осмотр номера (доски с пола тоже пытались содрать, правда, безуспешно) дал две полезности: сундук с товаром Скольма ("Аллилуйя!" - возопила Хэйт, когда они его нашли) и записку от Филда, заказчика злодеяний, к Шейле (атаманше уничтоженной шайки). Задание обновилось дважды: Хэйт получила строчку о необходимости доставки утраченного товара квестодателю; всей группе снова был предложен выбор: отнести книгу и записку, доказательства, целиком и полностью разоблачающие преступную деятельность торговца шелками, Скольму или в ратушу.

- Скольм наверняка повысит награду, если выбрать его, - принялся размышлять вслух Рэй. - А если сдадим "вещдоки" в ратушу, получим репутацию с городом, скорее всего. Я за ратушу: выше репутация, больше редких заданий, выше скидки у НПЦ.

Доводы были признаны разумными, с вариантом ратуши согласились все. Рэй не ошибся, "за содействие" отсыпали им по пятьсот очков репутации на физиономию (и это была весьма значительная цифра для низкоуровневых заданий).

А вот Скольм... Не впечатлил щедростью. Награду выдал в точности, как обещано было, а персонально для Хэйт, в качестве "премии" вытащил из кармана... Разрешение на постройку жилого дома в Велегарде.

Разрешение на постройку жилого дома в вольном городе Велегарде.

Тип: используемый непередаваемый одноразовый предмет.

Для активации предмета обратитесь в ратушу. Строительство начнется после покупки земельного участка, на котором вы планируете разместить дом, и согласования плана постройки в гильдии строителей.

Класс: редкое.

Внимание! Предмет не может быть продан или передан, как между игроками, так и при помощи торговцев-НПЦ. Нельзя выставить на аукцион.

На постройку! Которая стоила... От десяти тысяч золотых - за самый скромненький домик! А еще нужно было выкупить участок, заплатив в казну города немалую сумму... Да, покупка готового здания требовала от полумиллиона золотых, это очень и очень недешевое удовольствие, служащее для повышения статуса в городе; кроме того, отдых в своем доме давал баффы на регенерацию здоровья и маны, а еще в подвале можно было разместить оснащение для производственных профессий. На титул дворянина в Восхождении можно было претендовать только при наличии дома в собственности. Это была полезная вещь... для кого угодно, кроме, как раз-таки Хэйт, которая постоянно испытывала денежные трудности!

"Это издевка... Лучше бы мы продали камушки!" - расстроилась адептка. Затем задумалась: а не пора ли вносить серьезные коррективы в ее изначальный замысел, раз уж ей с такой настойчивостью выдают то красноречие, то вот теперь разрешение на постройку?.. И репутация в "родном" городе растет, как на дрожжах! "Да, надо будет на досуге обмозговать все. Статус в городе - штука не бесполезная", - решила Хэйт, подправив себе настроение. Говорить напарникам, что именно ей выдали, она не стала, чтоб не засмеяли, да и не спрашивал никто.

Но вообще, осадочек вида "столько стараний, а стоило ли оно того?" в душе остался...

- Поскольку с квестом мы закончили, есть у меня предложение, - сказал Рэй, когда ушли они от торговца. - Хромает у нас слаженность на обе ноги, и это нужно исправлять. До того, как двинемся в орочьи земли!

- И в чем суть? - хмуро спросила Маська. Она явно поняла, в чей огород летел этот камень...

- Три недели из четырех в месяце (четвертая неделя - турнирная), действуют арены для групповых боев. Собственно, участвуют группы от пяти до десяти человек. При регистрации заявки система подбирает противника по разнице между младшим и старшим членом группы с небольшим разбросом. Я считаю, что нам нужно поучаствовать. Желательно, не один раз, а стабильно, раз в сутки. Чаще, к сожалению, нельзя. Мнения?..

Все принялись старательно изображать мыслительный процесс... Хэйт же прилагала все усилия, чтобы вспомнить, что она об этих аренах читала (а она читала, но вскользь, безотносительно к себе). Как на зло, кроме бредовости призов за победу, не припоминалось ничего: какой-то значок в количестве одна штука и пять золотых. Проигравшая команда не получала ничего. А еще расходы на эликсиры, еду, ремонт вещей после

боя...

- Мы же мелочь, строго говоря, найдутся соперники под наши уровни-то? - усомнилась Хэйт.

Ответил ей не кинжальщик, а Кен.

- Множество людей - и нелюдей тоже - играет в Восхождение именно ради ПВП[9]-составляющей. Арены, турниры на личное и групповое первенство, осады... Монстры и квесты - только малоприятный путь к усилению чара, ради, опять же, битв и разного рода схваток. Бои - цель, прокачивание персонажа - средство. Поэтому, я уверен, найдутся на любой уровень желающие побиться.

Рэй покивал.

- Все верно. И не стоит забывать о кланах. В сильнейших из них постоянные группы сыгрываются именно на аренах. Поэтому дилеммы найдем или нет мы соперников, нет и в помине. Вопрос в другом: хотим ли мы принять участие?

Маська мялась, Хэйт разрывалось между "любопытно" и "жалко денег", Монк один раз пожал плечами и больше своего отношения не выказывал никак. Эльф и орчанка явно были в курсе затеи приятеля и, судя по всему, всячески эту затею одобряли.

- Я за! - решилась Хэйт, склоняя тем самым чашу весов в сторону общего согласия.

Гномка последовала примеру подруги, Монк... пожал плечами еще раз, но с большей долей оптимизма...

- Значит, завтра пробный заход, - постановил кинжальщик, удовлетворенно кивнув. - Сегодня малая с травмой, поэтому идем в Некрополь, выносить всех немертвых, заодно качая петов[10]. Общая информация по боям на аренах есть на форуме, почитайте.

- Да, босс! - шутливо фыркнула Хэйт, призывая детеныша гидры.

Раз уж саламандра убивца качалась по магической ветке, не имея при этом умений, имело смысл дотянуть ее и Геро хотя бы уровня до пятого на опыте, получаемом от хозяев.

Вечер выдался долгий... и однообразный, но полезный: живность докачали аж до шестых уровней (и Хэтти тоже слегка "подросла"). Адептка взяла семнадцатый уровень. Нежить подземных залов едва ли не шугалась, забиваясь в дальние углы при виде команды, с равнодушнейшим видом раз за разом сносящей все, что в зале шевелилось, а что не шевелилось (по классике жанра) - шевелили и сносили. Снова и снова... и снова.

Комната Годфри пустовала - либо еще не "воскрес", либо его упокоила другая группа.

После издевательства над неживыми обитателями Некрополя Хэйт отправилась релаксировать: живописать прекрасные фонтаны города Миттолис.

Картина, написанная в Миттолисе, "ушла" за триста тридцать золотых очаровательной девушке с зеленоватыми волосами и глазами цвета малахита. Город был признан Хэйт весьма перспективным... И, бесспорно, одним из самых красивых из тех, что видела адептка в Восхождении.

Дома же, после душа и ужина, Вероника уселась с чашкой крепкого кофе за компьютер: изучать форум, как и велел "босс" Рэй. Итак: принять участие в групповых боях могли игроки старше десятого уровня. И это понятно, раньше "ясли", игроки с начальным классом "погоды" на поле брани не сделают, разве что "мясом" поработают. Про разброс и "среднее число" убивец все верно сказал. Типы арен... Это уже было интереснее: "колизей", "лабиринт мастерового", "доминирование". Арены первого типа содержали минимальное количество объектов (архитектурных или естественных), то есть, в большинстве своем были плоскими, как блин, ровная площадка и ничего лишнего (но и спрятаться не за что); счет велся по количеству убийств, отводимое на сражение время - двадцать минут. Если по итогу отпущенного времени счет равный, обе команды считаются проигравшими и ничего не получают (на эту тему на форуме стояла несусветная вонь).

Арены-лабиринты были, скорее, тактическими площадками: тут объектов было много, включая лестницы, многоуровневые постройки и требовали, кроме убийств соперников, таких действий, как установка баллист, мостов, флагштоков, заграждений и прочая (Вероника подумала еще, что вот тут-то гнома оторвется по полной программе!); установленное время этой арены - сорок минут. Итог подводится по числу убийств и смонтированных устройств (но тут девушка не вполне поняла, как именно учитываются все эти штуковины).

Доминирование подразумевало захват и удержание неких "высот", и напомнило Веронике дворовую игру "царь горы". Тут счет велся по очкам, получаемым за каждую секунду удержания высоты; команда, набравшая двести пятьдесят очков, побеждала. Этот тип арен одни игроки истово любили, другие - столь же истово ненавидели.

После того, как лидер группы подал заявку (с помощью специального покупаемого артефакта), и система находила команду противников, подходящую по уровням, участники обеих групп получали запрос (согласие на перемещение). В случае подтверждения включался пятиминутный отсчет, по истечению

этого срока команды перемещались на арену, причем все положительные эффекты со всех участников снимались. На арене же у команд было две минуты на подготовку, баффы, разработку стратегии; нападение в течение этого срока невозможно. Время на подготовку не шло в общий зачет времени, отведенного на бой.

Арены располагались в неком особом пространстве, созданном архимагами Тионэи, перемещение в них и из них происходило автоматически: вход при подтверждении обеими командами согласия на перемещение в "зону сражения"; выход - по завершению боя. Возвращались игроки в те же точки, в которых находились на момент перехода на арену. Не все из прочитанного было кристально ясно Веронике, но она полагала, что первый же опыт прояснит туманные места в описании.

Ни на одной из арен при гибели не терялись опыт, золото и вещи; никто, кроме заявленных участников команд, не мог попасть на арену. После смерти в бою включался таймер, отсчитывающий пятнадцать секунд - спустя это время персонаж воскресал в особой точке (по сути, аналог круга воскрешения) арены и мог снова включаться в сражение. Таких точек, разумеется, было две: по числу команд. Персонажи, обладающие умениями, позволяющими воскресить союзника, могли применить его на погибшего в течение тех же пятнадцати секунд.

Каждый участник победивший команды получал "знак доблести", такие знаки можно было обменять у особого НПЦ. Список предметов, доступных для обмена, увы, не прилагался.

- Фу-у-ух! - устало выдохнула Вероника после прочтения. - Это надо пробовать, по тексту всего не понять... Нужно на шкурке своей прочувствовать.

Девушка потерла пальцами виски (голова слегка побаливала), затем поднялась и пошла за второй порцией кофе: ее планы по развитию персонажа нужно было пересматривать, и чем скорее - тем лучше.

- "Так!" - сказал бедняк, - озвучила она начало поговорки про бедняка, имеющей массу концовок. - "Денег нет, а выпить надо!" Сначала статы...

С ними в последнее время было особенно грустно... "Боевым путем" с тех пор, как она начала играть в группе, увеличивалась только мудрость (изредка - живучесть). В интеллект она вкладывала вот уже несколько уровней все очки до единого, и уже начинал ощущаться перекос по здоровью, не хватало его порой катастрофически. Предполагалось, что с помощью физических нагрузок она сможет повысить выносливость, а за терпение в схватках будет расти живучесть. Раньше так оно и было, но с увеличением группы редкий моб до нее добегал, а

времени на нагрузки просто не осталось... С другой стороны, групповая игра приносила свою прибыль в виде выполнения сложных заданий, а чего стоила невосприимчивость к ментальным атакам от Талисмана Забвения? Подводя черту, выходило, что по приросту стат на каждый получаемый уровень она здорово проигрывала, зато по вещам, несомненно, была в огромном плюсе. Предметы ранга "легендарный" и выше найти на аукционе за золото было фактически невозможно, а если и встречались такие, то стоили они... Легче удавиться, чем купить, право слово. Минорной нотою было и то, что Вероника знала, как с этим бороться: проводить в игре времени больше, чтобы успевать и "за себя" поиграть. Это был выход, но - выход, ставящий крест на реале. Лед, по которому сложно пройти, не поскользнувшись...

Вероника отпила немного кофе, вздохнула. Решила, что пока отложит проблему со статами в "долгий ящик", покуда не появится решения лучше. Хотя... Можно сказать, что практику по живописи она уже перенесла в виртуальный мир, и хорошо это или плохо - только время покажет.

Вопрос номер два: профессии. Она забуксовала и здесь... По плану, должна она вкачать до мастера кулинарию и алхимию, потому как именно они предоставляли расходные материалы (эликсиры и еду с бонусами). Это были предметы, которые требовались в каждом бою. Та же еда мастерского уровня давала бонус, как хороший бафф, а такими прибавками пренебрегать нельзя ни в коем разе! Про эликсиры и говорить нечего, это с землеройками без них можно было бороться, а чем "старше" противники (мобы ли, игроки ли - не суть), тем сложнее и длительнее сражения, тем нужнее эликсиры... Опять же, алхимия уровня умельца и выше позволит изготавливать и свитки различных усилений (суммирующихся с баффами и бонусами от еды, что немаловажно). Чем сильнее персонаж, тем шире его возможности - это и младенцу ясно. Увы, больше двух производственных навыков до мастерского уровня в Восхождении прокачать нельзя. Остальные - только до умельца; на добывающие профессии это не распространяется, любое количество их можно раскачать по максимуму. Улучшение навыков тоже упиралось в вопрос времени: не разорваться было девушке, чтобы успевать все и сразу... Поэтому, судя по всему, придется пока что ограничиться ремонтным делом (ибо бесплатно до ранга подмастерье), алхимию и кулинарию качать только по мере возможности (и необходимости!), а остальное - на более поздний срок, когда хотя бы с самым основным "расплюется".

Для чего все вообще затевалось? Для вывода денег из вирта

в реал при помощи аукциона. Чтобы этого добиться, нужно иметь возможность убивать элитных монстров, мини-боссов, а в идеале - и боссов. Чем сложнее существо в убиении, тем лучше (читаем: дороже!) дроп, выпадающий после его смерти. Для успешного фарма таких тварюг нужны: повышенная выживаемость (нужно быть не только "толще" по здоровью, но и защиту, физическую и магическую, иметь на должном уровне; далее, не обойтись без высокого интеллекта - иначе просто не "пробить" противника, вариант же "ковырять неделю, пока с голодухи не сдохнет", не рассматривался; маны должно хватать на все, включая лечение своей драгоценной тушки; о лечении - оно обязано быть, и на уровне "мастер", раз уж обилием исцеляющих скиллов ее класс похвастаться не может, на эликсирах под гадами с дичайшим уроном не протянуть (разве что - ноги, но это несколько из другой песни); нужна возможность снятия всяческой дряни, коя в системных сообщениях именуется "негативные эффекты". Не обойтись без дистанционного урона, потому как он дает маневренность. Что еще? Баффы, чем больше, тем лучше, свитки, банки, пища, одежда по уровню (не обычного ранга, само собой), умение бегать, а не стоять на месте, наличие "рук" и мозга. Без последнего лучше изначально и не браться...

Допив остатки кофе, Вероника грустно вздохнула и начала размышлять о своем "месте в мире" и том, реально ли ей заполучить дворянский титул, а вкупе с ним - шанс сделать карьеру политическую? Последнее даже полезнее титула, ведь это влияние, скидки у торговцев-НПЦ, средства (в широком смысле этого слова) и, наверняка, куча скрытых возможностей... К слову о титулах: каждый из них давал какие-либо бонусы, иметь персонаж мог любое число титулов, но активно могло быть только пять из них. Титул "Дворянин" по праву считался одним из лучших известных титулов: он повышал здоровье на двести единиц, скорость движения на десять процентов, скорость атаки и чтения заклинаний на пять процентов. Стремиться было к чему...

- Да, решено: берем! - с легкой иронией высказалась Вероника.

Дело было за малым: накопить... нет, не десять тысяч золотых, самый мизер не удовлетворит все потребности, значит, тысяч пятьдесят, если не сто, придется за сие удовольствие отвалить. Далее: репутацию с городом разогнать надобно до ранга "доверие", а это... Она вспомнила цифру, присвистнула и поняла, что этих двух пунктов ей хватит очень и очень надолго! Оставшиеся требования на этом фоне смотрелись едва ли не пустяками: совершить подвиг на территории государства (в случае Велегарда - города), произвести впечатление на главу

государства (городской совет) и успешно завершить выданный (всегда - уникальный, для каждого соискателя) квест мастерского уровня.

- Каков итог? - с улыбкой спросила она себя. И тут же, хмыкнув, ответила. - Нужно больше золота! А аппетит-то у меня растет...

Тут взгляд девушки упал на малозаметные циферки в правом нижнем углу монитора, вызвав удивленное восклицание: шел четвертый час ночи.

- Нашему маньячеству пора баиньки, - проговорила она и пошла реализовывать эту светлую мысль. Правда, даже в постели бормотание не прекратилось: из-под одеяла, которым Вероника накрылась с головой (лето выдалось типично питерское, дождливое и холодное) доносилось еле слышное:

- Спи, моя гадость, усни... Тьфу, от Барби набралась!.. Сон!

...В Велегарде снова был прекрасный денек, храм Балеона неподалеку высился по-прежнему немного надменно, а Хэйт... мечтала о том, чтобы к суткам (реального мира) какое-нибудь доброе и всесильное божество прикрутило лишние десять-двенадцать часов. Причем мечта эта посещала ее уже не в первый раз...

На этот раз она зашла в игру даже раньше обычного, чтобы успеть и свой нетривиальный квест "отсидеть", и собрать травок, и наварить из них зелий, и непременно забежать в ремонтную мастерскую, отремонтировать свои вещи, а если останется время - то и навык подкачать... А когда объявится Рэй, провести с ним нелегкий, но нужный разговор о том, что времяпровождение ее с группой хорошо бы чуточку урезать. Хотя бы на часик. Еще прибавить час от времени реала - и посмотреть, что будет получаться относительно развития персонажа с такими изменениями. Как ни странно, четкое понимание, что ей необходимо достичь баланса между групповой и сольной игрою, причем необходимее виртуального воздуха, пришло не во время ночных измышлений, а именно в недолгий срок, что она любовалась видом... "Спасибо, что ли, сказать жрице за это задание?" - подумала она, с тоскою глядя на досчитывающий последние секунды умиротворенности таймер. Хотя благодарить жрицу до обозначения дальнейших этапов слегка опрометчиво: квеста без подвоха от дроу просто не могло существовать в природе!

Прогулкою и отдыхом показались девушке и сбор трав с последующей переработкой их в эликсиры. А вот в ремонтной мастерской вкалывала она уже, что ломовая лошадь в упряжи.

Показатель дорос до циферки 6.4, что не могло не радовать! А вот прогресс алхимии, несмотря на множество заполненных мензурок, размельченных корешков, стебельков и листиков (и прочая, и прочая...) был едва заметен: за все время, прошедшее со взятия навыка, подняла она его только до 3.1 в ранге новичок.

Объявился Рэй, выслушал доводы адептки, согласился со всем прямо-таки тотально, уточнил, что в постоянном режиме не планировал держать всю группу "при деле", и в дальнейшем игры "для себя" у каждого будет на порядок больше. Пожаловался заодно на саламандру, которая ("из вредности же, к гадалке не ходи!") на пятом уровне получила умение... "Неугасимая магия" первого уровня, увеличивающая максимальный показатель маны. Пассивное. Хэйт, посочувствовав, сообщила, что ее пет также получил пассивку, но весьма многообещающую: "Кислотная кровь", благодаря которой враг, атакующий животинку, сам получал урон (правда на первом уровне всего-навсего пять единиц за каждый полученный удар).

Разговор с кинжальщиком (который сразу по завершению побежал проверять, возродились ли мини-боссы, Годфри и Хуп-Хоп-Гхым) приободрил Хэйт, подтвердив, что движется она в правильном направлении. Даже некое давление, ощущаемое девушкой в последние дни, ослабло.

Вскоре прилетело на крыльях феи письмо от убивца, содержащее призыв: "Сбор у Некрополя, Годфри переродился, хорошо бы его зафармить перед ареной". Что, собственно, напарники и сделали, когда собрались в полном составе. Рэй как в воду глядел: из лича выпало всего два предмета, зато каких! Эпического ранга посох, дропающийся едва ли не раз в год по пятницам, со статами, идеальными для Хэйт, и колечко для нее же. Это был просто праздник какой-то, у адептки даже слов для выражения восторга не находилось!

Колечко было попроще, но сетовое. Немного упорства и везения, и еще три предмета до комплекта вполне можно было бы собрать.

Кольцо мудрости Годфри.
Тип: украшение, кольцо, входит в комплект.
Класс: легендарное.
Защита: 20. Прочность: 200/200.
Защита от магии: 40.
Интеллект: +4.
Мудрость: +8.
Устойчивость к магии воздуха: +5%.

Необходимый уровень: 15.
Бонус за комплект: скрыто.

А вот посох! Это была сказка, в него Хэйт почти что влюбилась: почти - потому что любить неодушевленные игровые предметы ей видилось верным свидетельством того, что пора добровольно сдаваться в психиатрическую лечебницу. Взяв его в руки, адептка чуть не сплясала от счастья, для ее уровня оружие лучше найти, конечно, можно было, но... Хэйт глянула на свою старую "палочку-выручалочку" из древесины падука, затем на новую и убедилась в верности поговорки: от добра добра не ищут. На ближайшие уровней десять, если не больше, она получила отличнейшее оружие, о котором даже не мечтала, и будет она его холить, лелеять и ремонтировать всегда в срок!

Ярость Тьмы.
Тип: посох, одноручное.
Класс: эпическое.
Урон: 35-60. Прочность: 580/580.
Интеллект: +36.
При нанесении магического критического удара: +30% к урону.
К скорости чтения заклинаний: +18%.
При каждом ударе/заклинании, достигшем цели, восстанавливается 5 мп.
Необходимый уровень: 15.

- У-и-и-и! - издала восторженный писк в духе Маськи адептка. - Спасибо, ребят! Я, по-моему, в раю...

Квартеронку по-дружески поздравили, сказав, что вид у оружия "зашибенный" (добуквенно цитируя гному). Выглядел посох и впрямь впечатляюще: словно рука скелета от локтя до фаланг, сжимающих мутный темно-зеленый кристалл. Весь посох еле заметно светился каким-то зловещим зеленоватым отсветом (ближе всего из цветов, пожалуй, был миртовый).

- Красота! - мурлыкнула Хэйт, погладив оружие. Может быть, особу более чувствительную бросало бы в дрожь от "наружности" посоха, но адептка к таковым не относилась.

- К арене все готовы? - спросил Рэй, когда эмоции от второго выбитого группой "эпика" поутихли.

Кто-то покивал в ответ, кто-то пожал плечами, а Барби подытожила:

- Не тяни резину, поехали! - и в подтверждение готовности издала громкий боевой клич.

Убивец хмыкнул, что-то сотворил; вылетело системное сообщение об успешно поданной заявке с припиской вида: "Ожидайте"... Ожидать, ничего не делая, было скучно, потому посмертие местных обитателей потревожили в очередной раз...

- Есть! - разом вскрикнули Мася и Рэй (гнома - задорно, убийца - предвкушающе), едва загорелась новая табличка с запросом на подтверждение входа в "зону сражения". На то, чтобы принять это решение, система милостиво давала игрокам целую минуту на раздумья, но "тянуть резину" не стали и здесь, дружно соглашаясь на перемещение.

Только Хэйт на пару мгновений замешкалась. Появились у нее некие смутные опасения...

Ослепляющая вспышка, ощущение, словно она с бешеной скоростью летит куда-то вверх, которое пропало столь же резко, сколь и возникло, а затем...

Хэйт обнаружила себя и своих спутников на маленькой полянке (метра два в диаметре), окаймленной пурпурными цветами. Система разразилась рядом оповещений, в кои входили: приветствие, уведомления о том, что вне пределов круга начинается "зона сражения", воскрешение в случае гибели на арене будет происходить именно в этой точке, о том, что их группа на этот бой получает наименование "Команда 1", а их соперники, соответственно, "Команда 2". Еще им пожелали удачи, что было, несомненно, весьма мило, но малоинформативно. О том, какой из трех типов арен им выпал, впрочем, несложно было догадаться: ромбовидное пространство с ровненькой (ни бугорка, ни укрытия, ни даже деревца для маскировки лучника) нежно-зеленой травкой, будто только из-под газонокосилки, по четырем краям-граням гремели (но не раздражающе-громко) водопады, вода из которых образовывала почти естественную границу арены, бойко журчала и взвинчивалась радужными брызгами, ударяясь о "берега". В общем, никаких разночтений быть не могло: они попали на арену типа "колизей".

На противоположном от них остром углу ромба серым пятном выделялся непрозрачный купол, под которым (что было ясно и без пояснений) скрывались до истечения двухминутного периода их противники.

Хэйт активировала ауры мужества и стойкости, съела порцию мяса моллюска (напарникам она еще перед убиением лича раздала по четыре порции каждому, тем самым подчистив запасы), затем на проверку своей теории подошла к цветочной

каемке.

Внимание! Невозможно покинуть зону спокойствия до истечения времени предварительной подготовки!
Оставшееся время: 1 минута 15 секунд.

"Ага, точно в соответствии с таймером", - кивнула сама себе адептка. Таймер "тикал" в одном из не "уплывших" оповещений.

- Поскольку мы здесь в первый раз, пробуем все, что можем и как можем, - предложил Рэй. - И уже потом будем делать выводы.

- Ты прям щедр, - усмехнулась Хэйт. - Постарайтесь от меня особо далеко не убегать, ауры не растягиваются дальше двадцати пяти метров.

Убивец кивнул.

- Верное замечание. И просьба к малой: постарайся по возможности приглядывать за лекарями на случай невидимок.

Гнома с серьезным видом "сделала ручкой" в знак согласия.

Адептка поняла вдруг, что у нее мандраж. Подобного прежде не случалось, ни перед сражением с Влассой, ни в предыдущих опытах схваток с другими игроками.

- Хэйт, личная просьба: не используй Сад камней, что бы не происходило, - получила квартеронка шепот от Рэя, обескураживший ее. - Он для арены, по сути, одноразовый, а светить его... я бы не стал.

Пока адептка хлопала ресницами, осмысливая услышанное, раздался звук гонга.

Настало время битвы! Сразите врагов, докажите свою доблесть!

Это напутствие от системы появилось одновременно с новым, двадцатиминутным, таймером.

Орчанка с рыком ринулась вперед, немилосердно топча травку, за нею, немного поотстав, вприпрыжку неслась Мася. Неповоротливый голем переваливался следом... Навстречу им, что странно, никто не бежал и даже не шел...

"Вж-жик!" - прозвучал звук первой смерти адептки. Она от цветочной каемки круга успела сделать один шаг...

- Лог боя, полученный урон! - гневно произнесла Хэйт, очнувшись на полянке.

Две строки было в логе: "Вы получили 740 единиц урона. Вы получили 560 единиц урона". Это же было больше, чем все ее хп, со прибавками от одежды!

Хэйт заново активировала ауры, окинула быстрым взглядом поле боя: Монк и Кен были живы, лучник с сосредоточенным видом стрелял в далекую цель в бесформенной хламиде, монах лечил Барби - в ту летели заклинания (огненные по большей части, судя по анимации), стрелы, какие-то темные шарики... Гнома развернулась и мчалась обратно, видимо, искать и убивать обидчиков адептки. Рэя не было видно вообще.

Враги стояли полукругом, Хэйт на глазок определила двух лучников, остальные же... выглядели, как разнополые представители классов, носящих тканые доспехи... Маги?..

Мгновение посомневавшись, она шагнула за границу безопасной зоны...

"Ш-ш-ши!" - дважды пропела сталь. Так прозвучала для Хэйт вторая смерть...

Теперь она увидела тех, кто ее убил: пара невидимок, таких же, как Рэй... Пятнадцать секунд, отсчитываемые равнодушной системой, истекали, когда эти двое рванули к монаху... И налетели на низкорослую, но зело злую гному!

На сей раз Хэйт не осматривалась, а сразу, только включились ауры, выбежала из круга... И умерла в третий раз, беззвучно и бесславно.

Лог боя вызывать не было смысла: три стрелы, еще торчащие из ее тела, говорили сами за себя.

В кругу воскрешения было тесновато: кроме Хэйт, там оказались Барби и Монк, до которого добрался один из убийц. Голем, рассыпавшийся еще раньше, увы, воскреснуть не мог.

"Где же Рэй?!" - и, словно в такт мыслям квартеронки, промчался, высекая искры, сквозь группу вражеских магов, убивец. Упало одно тело в бирюзовой мантии, предположительно - монах, но следом за ним рухнул и Рэй, просто-напросто испепеленный потоками пламени от магов.

Кен успел отступить, и теперь нашпиговывал стрелами одного из вражьих убийц, наседавших на Маську. Травка вдруг потемнела, окрасилась в бурый с огневыми вкраплениями, полыхнула стеной огня...

- Минус Кен и минус малая, - невесело проговорил кинжальщик, возродившийся за спиною Хэйт. - А не-е-ет...

Мася, подтверждая, что гномы - живучие и упертые, сражалась в огненном кошмаре! Замах секиры, удар, еще один, щит описал полукруг...

- Эх, - вздохнула Барби.

Стена полыхнула еще ярче, ближе к другому углу ромба бессильно уронила руки женская фигурка в темном одеянии, наземь упал вражеский убийца, и сразу следом - гномка.

- Не бежим, сбор, - хрипло сказал Рэй.

Вскоре к уже стоящим в круге присоединилась Маська, шипящая похлеще любой кошки. Хэйт навесила ауры, группа выдвинулась на второй заход...

> Внимание! После начала сражения находиться в безопасной зоне больше двух минут запрещено! Если по истечении этого времени вы не покинете зону, то будете перемещены за ее пределы принудительно!

Хэйт высказала вполголоса все, что думает о составителях столь "своевременных" и "ободряющих" сообщений, шагнула за кайму...

"Ащ-щ!" - усмехнулась ей четвертая смерть.

"Почему именно я?!" - мысленно вознегодовала девушка.

За эту ее гибель отомстили: Мася вбила свой щит в спину убийце, Кен присовокупил огненную стрелу, отправившую вражину на перерождение.

Когда Хэйт в очередной раз переступала за цветочную "оборочку", гнома уже встречала ее выставленным в защитном жесте щитом. Адептка даже успела закастовать камнепад, прежде чем умерла в пятый раз. Вообще не поняв, от чего...

На травянистом поле-ромбе творилось нечто невообразимое: всполохи, дуги пламени, ливень из стрел, рык орчанки, удары, удары, удары, крики (неопределимо, чьи), снова удары... Хэйт устала умирать, но противники почему-то забыли спросить ее мнения, раз за разом отправляя адептку на округлую полянку с пурпурными цветиками по краешку.

Каждый бился так, словно от этого зависело их будущее, но любой павший со стороны врага на языке цифр, столь любимых Кеном, приравнивался к двум-трем убитым со стороны их команды. И это была до жути досадная арифметика, а поражение, как ни горько было это сознавать, выглядело неминуемым.

- От винта! - отчаянно прокричала гнома, бросившаяся к группе "дальников" врага, пока они отвлекались на Барби с Кеном.

Хэйт замерла от удивления: такого приемчика гнома на ее памяти не демонстрировала. Мелкая буквально ввинтилась в группу противников маленькой, но нереально быстрой юлой, если не сказать - вихрем! Из восьми стоящих врагов, удачно

сгрудившихся довольно плотно (видимо, расслабились к концу боя), в живых остался только лучник, стоявший чуть дальше других.

- Экстра-класс! - не сдержала восклицания Хэйт, безотлагательно приложив выжившего ядовитой пыльцой и тленом. - Маська, ты царица этого бала!

Битва окончена! Победитель: Команда 2. Счет сражения 22:46.

Участники обеих команд будут немедленно перемещены с арены!

Вспышка, полет (на этот раз вниз) и... стены почти уже ставшего родным Некрополя. А еще - возмущение в голосе гномки:

- Их было десять! А нас - шесть! Это несправедливо!

Рэй, скрестивший руки на груди, согласился:

- Да.

- У них уже было преимущество, а они еще и резали ушастую, самую хлипкую из нас!

- Да.

- Ты знал, что так будет!

- Да.

- И, зная, что нас убьют, все равно позвал нас туда? Ты... негодяй из негодяев!

- Да! - в четвертый раз подтвердил Рэй. - Ты права, малая, я был почти уверен, что так и будет. Хотя ты в конце тот еще финт выкинула, Хэйт я предупредил, а про тебя не подумал... Жалеть уже поздно, поэтому признаю: это было красиво. Одна малая, порешившая семерых - это почти песня. И да, я негодяй. Как умение хоть называется? Не верю я, что так, как ты кричала...

Маська потупилась, нездоровый запал сошел на нет.

- Рассечение. Оно, ну... ты знаешь, откуда. Как действует - видел. Прикольно я его назвала, да? Я только вчера купила свиток опознания, копила долго, аж жуть... А тебе что досталось?

Хэйт вздохнула: в этом была вся Мася, только что она негодовала, а уже улыбается, хвастаясь новым умением, явно из древнего пергамента, их распределили тогда по-честному: в одни руки по штуке.

- Дурная кровь у меня, - хмыкнул Рэй. - Без шуток, кстати, так и называется. Пассивка, шанс увернуться от дальней атаки

тридцать процентов и порезка агрессии от монстров в два раза от обычного. Не настолько круто, как у тебя, но тоже хлеб.

Хэйт изучала стеночку, искренне надеясь, что напарники не спросят, а что же "выудила" из пергамента она... А еще ее, на самом деле, переполняли эмоции. И если гнома в милой непосредственности своей выпалила все, что хотела, и успокоилась, то адептке было сложнее: эмоции были настолько противоречивые, что сформулировать их словами казалось неисполнимым...

Наконец, чувства облеклись в словесную форму.

- Хочу еще! - сказала она.

После двух, казалось бы, простейших, слов, повисла пауза, достойная лучших мировых театральных сцен - столько выразительности в лицах участников проявилось в эти мгновения. Даже нежить, безучастно бродящая по ближайшему залу, замерла, словно прислушиваясь к чему-то неведомому...

А потом тишина взорвалась голосами и выкриками, угрозами и просьбами, ропотом и ревом! Что показательно, почти все эти звуки рождались двумя спорщицами: орчанкой и гномой...

- Цыц все! - чувствуя, что голова сейчас взорвется, перекричала напарников Хэйт. - Дискуссию следует перенести в спокойное место, раз всем есть, что сказать. Но, черт побери, Барби, Мася, вы обе замечательные, только хватит уже перекрикивать друг дружку! Или продолжайте, но без меня.

Вся честная компания не только замолкла, но и изумленно уставилась на адептку. Рэй же, усмехнувшись, негромко похлопал в ладоши.

- Хэйт, я все ждал, когда ты проявишь характер, - высказал убивец. - Я поддерживаю твое предложение: у меня тоже есть, что сказать. Каждому из вас.

Через некоторое время все шестеро сидели за длинным столом в первой попавшейся по дороге от ворот Велегарда харчевне. Хэйт хотела бы отвести ребят в Обжорку, но Сорхо где-то запропастился, а в его отсутствие попасть в трактир она могла только в одиночку. Впрочем, еда в этих посиделках имела значение, едва отличимое от нуля.

- Давайте, я начну, - предложил Рэй, и недавние спорщики покивали, соглашаясь (впрочем, особого единодушия среди них не наблюдалось). - Барби, подруга, о чем мы недавно говорили? Орк-ноги-голова. Противники к нам не идут? Это не значит, что надо автоматически бежать к ним, отрываясь от своих. В идеале бой на такой арене, как попалась нам, должен проходить по центру для ближников, и на адекватном расстоянии от центра

для дальников. А что получилось у нас? С твоей помощью противники навязали нам "растянутый" бой, у Кена, Монка и Хэйт из-за этого не было свободы маневра. Да, их было десять, но это было десять легкопробиваемых, "тонких" целей.

- Но... - в один голос, только с разной интонацией, встряли орчанка и гнома.

Рэй выставил ладонь в останавливающем жесте.

- Пожалуйста, возражения и дополнения после. Да, я сам сказал вам действовать так, как считаете нужным. И теперь я надеюсь, что мы все извлечем уроки из допущенных ошибок. На будущее: после начала боя на такой арене выходим на два-три шага из круга, ждем ответного движения от соперников. Если они идут или бегут навстречу - выдвигаемся и мы. Если нет, стоим, защищая Хэйт и Монка, как наиболее уязвимых. Когда игра в гляделки надоест, противники сами начнут шевелиться. Дальше, Барби, у твоего "встаньте, клячи..." громадный радиус, больше аур Хэйт, верно же?

Барби, поморщившись, кивнула.

- Тридцать метров.

- Отлично! Особенно отлично в свете того, что на игроков оно тоже проходит! Не так, как на монстров, а даже лучше: все вражеские персонажи автоматически меняют цель, вынужденно атакуя стража. Чтобы сменить цель, им нужно прервать текущее действие. На любой из арен враги - все, кроме тех, кто в твоей команде. Но даже это не главное свойство умения "круговой агрессии": оно, как и все аое-умения, выбивает из невидимости, причем снова - только врагов! Если Хэйт запустит камнепад и попадет по мне - вылечу из скрытности и я тоже, проверено. У твоего же умения нет этого недостатка. А урон убийцы, наносимый им без невидимости, уверяю тебя, режется ого-го как! То есть, минимум раз пять-шесть ты могла одним этим умением спасти жизнь Хэйт. Или Монку. Поразмысли над этим.

Орчанка обиженно засопела.

- Тут еще немного психологический момент, представь: крадешься ты под покровом теней, чтобы быстро и бесшумно срезать врага, а то и не одного, и вдруг, внезапно, с тебя слетает скрытность, у тебя в окне атаки табличка с хп стража, и добрая, милая ты ему улыбаешься во все твои (сколько там у орков зубов, я забыл?)... Не важно, хватит самого факта твоей нежной улыбки. Убийца в легком ступоре, а его уже радостно превращает в отбивную малая и нашпиговывает стрелами Кен - так я представляю этот аспект боя. Кстати, когда у тебя появятся защитные умения для группы, я лично попрошу Кена носить тебя на руках... В реале, тут он может пополам разломиться, если

поднимет твою фигурку неземной красоты.

Хэйт непроизвольно засмеялась, да и не одна она.

- Дальше. Мася! Малая, ты, конечно, убийственно, люто, неистово ворвалась в конце, но... слила Хэйт в самом начале. А ведь я просил тебя приглядывать за хилерами. Ты же ускакала за Барби, да так, что суть вещей твоя не дотягивалась ни до Монка, ни до Хэйт.

Пришла пора гномке обиженно сопеть и дышать, раздувая детские щечки.

- Я тут на днях изучал форумы... И наткнулся на любопытную тему, с обсуждением инженерии в полевых условиях. Делился там своими успехами один гном-задрот... Ох, прошу прощения, игрок, посвятивший игре массу времени!

Тут Рэю пришлось прерваться из-за взрыва хохота.

- Так вот, этот успешный гном-игроман прокачал до мастера инженерию. И выяснил опытным путем, что кое-какие укрепления можно возводить буквально на ровном месте, и не только во время осад, были бы материалы. Скажем, пару защитных стен из бревен он соорудил на видео буквально за три с половиной минуты, я засекал. Каменная стеночка в рост самого гнома построилась за шесть минут. Дальше уже цифры по нарастающей, для нас с ограничением в двадцать минут неактуальные. Скажи, ты могла бы попробовать в следующий раз, если мы попадем на такую же арену, построить что-нибудь подобное?

Мася неуверенно кивнула, уточнила чуть срывающимся голосом:

- Я не знала, что на арене это можно...

- Думаю, у нас будет возможность проверить, - улыбнулся кинжальщик. - И, малая, я знаю, что многие недооценивают твой класс в ПВП, мол, и урон ниже среднего, и выживаемость хуже, чем у любого латника, но, даже без голема, питомца, примочек от инженерии, бестелесности, теперь еще рассечения, которое "от винта!", твоя роль в схватке может оказаться решающей, благодаря пассивке "суть вещей". У Кена есть возможность включить "орлиный глаз" на десять секунд, чтобы "просветить" участок, умение с минутным откатом, а тебе достаточно находиться на нужном расстоянии, чтобы ни одна пронырливая сволочь (за исключением меня) не проползла. Пожалуйста, не пренебрегай этим.

Маська кивнула еще раз, уже с большей уверенностью.

- Отлично. Теперь Хэйт...

Адептка втянула голову в плечи, насколько это позволяло виртуальное "тельце".

- Наша добрая дарительница фрагов[11]! Ты вышла последней из круга, тем самым почти приглашая ребят, шедших в скрытности, тебя слить. Я бы на их месте сделал точно тоже самое. Плюс, что после второго слива ты стала поосторожнее. Минус, что ни разу не догадалась выставить вокруг себя аое-замедлялку, трясину. А она ведь тоже выбивает из-под покрова, стоит хотя бы шаг по ней сделать, единственный способ не попасться - замереть и ждать, пока время действия скилла пройдет. И я был особенно поражен, поскольку помню бой с оборотнями, в котором ты своими действиями фактически "вывезла" нас всех.

- Я... - Хэйт хотела ответить, что растерялась тогда, но... растерялась повторно. И потому захлопнула рот, ничего к этому "я" не добавив.

- Главная уязвимость классов, использующих невидимость, как бы странно не звучало - невидимость. Стоит нас из нее выбить - все, берите тепленьким, пеленайте, режьте, убивайте... И любое умение с действием "по площади" на это способно. Это нужно помнить, когда противники не мобы, а другие игроки. Еще два недостатка скрытности: звук и следы. Совершенно беззвучно шагает только невидимка с умение ранга мастер, остальных можно, напрягшись, услышать. Со следами и того проще: если поверхность не камень или, положим, брусчатка, то на ней видны отпечатки подошв. Стоит иногда крутить головой и смотреть не только прямо, но и вниз.

Адептка тяжело вздохнула, признавая правоту убивца.

- Остались Кен и Монк. Друг, тебе я могу сказать только одно: если будет координация действий, проку от нас с тобой будет на уровень больше. А Монк... Честно, я до сих пор в шоке. То, как ты держал Барби - это что-то запредельное. Отлечить других у тебя шансов не было, и я это признаю. Словом, ты молодец.

Скромная улыбка монаха стала ответом на похвалу.

- И время для покаяния, - невесело ухмыльнулся Рэй. - При подаче заявки на арену есть два режима: режим наибольшего соответствия и случайный. В первом случае системой подыскивается группа, равная по числу той, что подала заявку, разброс по уровням от среднего плюс-минус пять. Но и ожидание на поиск значительно дольше. В случайном же режиме в группе может быть любое число участников, от пяти, до десяти, как повезет. И разброс по уровням шире. Я целенаправленно подавал заявку в случайном режиме. Не потому, что быстрее поиск, а потому, что хотел увидеть, что мы можем против соперников, превосходящих нас числом и опытом боев на арене. И увидел я,

кроме вышеперечисленного, необходимость координации. Это, как говорится, кровь из носу - а должно быть.

- И как ты себе это представляешь? - подала голос Барби.

- На арене для удобства команд голосовой канал разделен. Об этом можно узнать, полистав темы о нюансах арен. То есть, все, что говорим на арене мы, вторая команда не слышит. И наоборот. Из этого следует, что нам нужно выбрать координатора, того, кто будет говорить, какую цель следует дружно заливать уроном, кто в контроле и не представляет угрозы, кому срочно нужно лечение или помощь... На случай, если что-то резко изменилось, или координатор мертв, хорошо бы иметь "подстраховку". В идеале эти двое должны дополнять друг друга, но это не сразу... Я на эту роль не гожусь, потому что из-за своих передвижений не всегда вижу картину целиком.

Рэй доверительно улыбнулся, обвел взглядом всех, сидящих за столом, подмигнул адептке.

- Я уверен, что лучше всего с этой задачей справится Хэйт.

Адептка заерзала на стуле, испуганно воззрившись на убивца.

- Я?!

- Ты, - твердо подтвердил Рэй. - А "подстраховкой" хорошо бы заняться Кену.

Такого оборота Хэйт точно не ждала и не понимала даже, как ей реагировать на такие заявления!

- А может, хотя бы наоборот? - робко спросила она.

- Нет, не может, - покачал головой кинжальщик. - Ему нужно еще и умения проговаривать, а тебе - нет. Если мы сумеем тебя обезопасить (относительно, конечно), ты сможешь видеть все поле боя, и уточнять, кому, когда и как лучше... отвинчивать головы, а кого из наших нужно прикрыть. Кто-нибудь возражает?

Как выяснилось, возражала одна Хэйт... Но почему-то это никого не убедило.

- Хладнокровие и интуиция ушастой, - задумчиво протянула гномка, словно смакуя слова на вкус. - Это хорошая затея.

- С аналитическими способностями Кена, - Барби слегка "вышла из образа", хваля эльфа. - Будет бомба!

- Когда сработаемся, - мягко поправил Кен. - На мгновенный результат рассчитывать не стоит.

Монк озарил полутемный зал харчевни светлой улыбкой.

Хэйт озадаченно вздохнула... И, скрипя сердцем, согласилась.

На этом закончилась "здравая" часть беседы, снова перетекшей в хаотичный режим: ребятам нужно было "спустить пар". Озадаченная адептка даже не прислушивалась к дискуссии, она обдумывала рухнувшее на ее голову "назначение", впрочем, обдумывание больше смахивало на панику...

- Хэйт, - раздался шепот убивца. - Ты справишься. Больше скажу: никто другой не справится лучше. И... по поводу моей просьбы перед боем: куча кланов ищет "таланты", то есть, игроков в свои ряды, и обладатели особых умений нарасхват. Я не думаю, что тебе приятно было бы получить ряд предложений после проигранного (а в этом я слабо сомневался) боя, только по причине того, что у тебя есть такой скилл.

Она сощурилась.

- И как бы меня нашли? - тоже шепотом спросила она Рэя. - Не видны же на арене имена...

- Много ли игроков женского пола твоего уровня, с твоей внешностью, в таких же вещах и с таким же посохом? Ты не переодеваешься, переступая черту города, а клановые аналитики свой хлеб едят не за красивые глаза. В общем, считай меня параноиком, перестраховщиком, даже психом - не важно. Такие умения имеет смысл применять, когда они могут повлиять на исход боя - это мое скромное личное мнение; на арену же в случайном режиме, как правило, подают заявки полностью укомплектованные группы, так как идут они за победой. Я просто хотел, как лучше. А сейчас я опасаюсь, как бы нашей малой не аукнулось ее представление...

Хэйт очень медленно кивнула. Мотивы Рэя продолжали казаться ей странными, даже надуманными, но... Хотелось верить, что напарник взаправду действовал из лучших побуждений.

Ей вообще хотелось... Верить этим людям. Оркам, эльфам, гномам - едино. Потому что...

"Собственно, а почему?" - удивленно спросила она себя. Ответа не было.

Хэйт не досидела до конца "переговоров". На нее, что называется, "накатило" вдохновение, требуя немедленного воплощения "разношерстных" порывов на холсте.

...В Розвейге, который посещали они по одному из этапов квеста с Талисманом, она приметила забавную скульптурную композицию: огромный хищный зверь из семейства кошачьих... на котором расселось, словно на деревце, дюжины три пичуг. Композиция называлась "Доверие".

На этот раз она пошла дальше, чем написание того, что было перед нею. Хэйт "оживила" и хищника, и пташек. Вместо

холодного мраморного великолепия на картине можно было увидеть гибкое серовато-коричневое тело пумы с подпалинами, почти что вылитой копии "земного" оригинала; птички же вышли из-под кисти девушки слегка абстрактными. Яркие, немного "размытые", невероятных расцветок... И это странное в высшей степени сочетание между зверем, который, казалось, сейчас обнажит клыки в хищном оскале, и колоритных птичек, написанных в манере, беспечной до небрежности, давало невероятный эффект.

Хэйт, закончив работу над холстом, сделала шаг назад, любуясь созданным чудом; ее версия "Доверия" отличалась от "натуры", но делало ли это картину хуже? Нет, и с этим мог бы поспорить только человек с черствым сердцем...

Девушка улыбнулась, поднесла руку к холсту, почти дотронулась до него... Почти - потому что краски (к этому она привыкла в мире реальном) сразу не просыхали, должно было пройти не меньше суток с момента нанесения последнего штриха. В Восхождении, правда, ускорялся процесс банальнейшим способом: достаточно было поместить написанную картину в инвентарь. От "почти прикосновения" Хэйт показалось, что пальцы ощутили тепло, а еще... одна из пичуг (желтенькая, с зеленой грудкой) будто бы махнула ей крылом...

- Глюк! - хорошенько проморгавшись, высказала Хэйт, подразумевая вовсе не австрийского композитора...

- Простите? - вежливо спросили за ее спиной, заставив девушку вздрогнуть от неожиданности. - Я подошел, чтобы признаться, что восхищен вашей картиной. Вы поставите на ней авторскую печать?

Адептка развернулась, оглядела с головы до пят подошедшего. Вид у него был настолько невзрачный, что даже красный, как томат, берет, надвинутый на правый глаз, только подчеркивал эту невзрачность. Но похвала звучала искренне, а про какую-то печать Хэйт слышала впервые.

- Что-что? - заинтересованно переспросила она.

Но "беретик" не пожелал вдаваться в разъяснения, направив девушку в гильдию художников. "Там же одни НПЦ?" - удивленно подумала она, но ее отвлекли: купить картину захотели на этот раз сразу несколько человек, спонтанно организовался мини-аукцион, а итоговая сумма превзошла все ожидания Хэйт. "Доверие" (название так и прилипло к картине) было приобретено за семьсот золотых. Сумма фантастическая, но... сожаление, с которым художница расставалась с картиной, даже сравнить было не с чем.

"Я отдаю вас девушке с самым теплым взглядом", - словно

извиняясь перед пумой и птичками, подумала она. Эта мысль развеяла сожаления, а желтой пичужке, перепугавшей Хэйт своими фокусами (никакого махания крыльями быть не может, потому что не может быть никогда!), было в шутку наказано: "Не шалить".

"Беретик" куда-то смылся еще до окончания "торгов", а идти в гильдию художников и узнавать, что за печать он имел ввиду, не было у Хэйт никаких сил.

- По ту сторону реальности существует гугл, - менторским тоном заметила девушка. - Выход!

По ту сторону реальности ее ожидало пятнадцать пропущенных вызовов от Галины и два сообщения: в первом Галя проклинала "бесову игру, превращающую ее подругу в овощ", во втором казенным тоном сообщала, что планы на выходные отменяются, так как у Леськи температура. Вероника тяжко вздохнула: Галка на нервах из-за ребенка, сердиться на ее выпады глупо... И придется звонить, несмотря на риск оказаться крайней, выяснять, что приключилось с дочуркой друзей...

- Ничего мне не говори, я знаю, что погорячилась, - вместо приветствия заявила Галина. Говорить ей приходилось громко, чтобы перекричать Лесю: та не плакала - ревела дурниной. - У нас зубик режется, выехать никуда не получится, я тебе перезвоню завтра...

Галя сбросила вызов, оставив Веронике размышления об этом "мы-нас", возникшем в речах подруги сразу после рождения дочери. Сама Вероника категорически не могла понять, откуда, из каких глубин материнского инстинкта это "мы" появилось, и является ли этот "сдвиг" непременным атрибутом материнства?..

- Моя ваша не понимать, - покачала головой девушка, задумываясь, чем ей теперь занять выходные.

То, что никаких сборов в игре не будет в эти два дня, было оговорено заранее, почти у всех были планы, да и отдохнуть друг от друга представлялось не лишним... Нет, "лишение" радости общения с суетливой родней Гали не расстраивало девушку, но и ее "коварный замысел" срывался: она намеревалась экспроприировать Лешку и попробовать написать его портрет (о задании Стаса Вероника не забывала). Это был бы взаимовыгодный ход: девушка получала натурщика, готового посидеть несколько часов в одной позе, а друга не припахивали к хозяйству. Если Вероника считалась в этом доме гостьей, то Лешка-то был свой, и каждый приезд к родителям супруги оборачивался для него не отдыхом на лоне природы, а починкой теплиц, перекопкой грядок и прочими полезными занятиями...

Тут, кроме очевидного, примешивался еще один мотив: Веронике необходимо было проверить, причем вне стен училища и на хорошо знакомом ей человеке, получится ли у нее написать мужской портрет... не напортачив с лицом.

Это было крайне важно.

- А, не конец света, - махнула рукой Вероника, решив, что прогуляться по музеям тоже будет более, чем полезно.

"Учиться у мастеров прошлого, совершенствоваться в настоящем!" - эту фразочку любил повторять Игорь Дмитриевич, преподающий в училище рисунок. Кроме того, в центр ехать в любом случае придется: список покупок так и не дождался реализации.

С этими мыслями Вероника приступила к приготовлению ужина... то есть, варке пельменей. Ничего другого, как выяснилось, дома просто не осталось (упаковка лапши и приправы не в счет).

- И едой затариться нужно, - бурчала она, помешивая пельмешки. - А еще купить какую-нибудь кулинарную книгу... Попроще.

Затем она принялась искать сведения об авторской печати, а найдя - морщить лоб от недоумения: как эта информация могла быть ею не обнаружена раньше? Корпорация игровыми средствами помогала создателям чего-то нового утверждать свои авторские права. Печать, о коей толковал художнице "беретик", была, по сути, знаком копирайта и подписью в одном флаконе. Система фиксировала уникальный идентификационный номер персонажа, и вне зависимости от дальнейшей судьбы предмета с печатью (продажа, потеря, передача предмета по цепочке других игроков) авторство сохранялось за создателем. В случае же, если кто-то создавал другой предмет, совпадающий более, чем на восемьдесят пять процентов с уже зафиксированным, такой предмет признавался "дублем", о чем предупреждало системное сообщение (на дубль авторскую печать поставить нельзя), если же совпадение превышало девяносто процентов, предмет разрушался. Материалы, затраченные на создание такой копии, не возвращались и не восполнялись. Мол: "Извините, но первое китайское предупреждение вы проигнорировали, кто же в этом виноват?"

Идея пошла совсем не от живописцев или скульпторов, а от... дизайнеров. Модельеры в фэнтезийном мире развернули свои мастерские в первые же месяцы существования игры. Ремесленный навык "портной", кроме брони, позволял творить и такие, бесполезные с точки зрения защиты и характеристик, вещи. Для создания предмета не "по шаблону" требовалось весь

процесс производить вручную, от первого и до последнего стежка, поэтому любой декоративный наряд (это обозначение получали все "дизайнерские" вещи без стат) по умолчанию причислялся к работам "от кутюр"[12]. И, разумеется, мастеру, потратившему несколько часов на создание такого наряда, да еще и из непривычных материалов, своими руками (передать работу ни на одном из этапов другому персонажу нельзя) было бы обидно до чертиков, если бы на показе (а их, оказывается, вовсю устраивали в столицах игровых королевств!) он увидел наряд "такой же, но с перламутровыми пуговицами". А маленькая "бирочка" с изнанки с той самой авторской печатью эту вероятность исключает.

Вероника задалась вопросом: а по каким же принципам вычисляется системой процент совпадения, но, поломав голову с полчаса, решила, что это не ее ума дело. Механизм регулирования есть, он работает, стоит эта штучка почти ничего (десять золотых), не пользоваться было бы идиотизмом чистой воды. Так что визит в гильдию художников она нанесет непременно...

- "Почти ничего", - передразнила она сама себя. - А в первые дни игры убивалась, что пять золотых - непомерная сумма! Как все меняется...

Покачав головой, Вероника принялась изучать афиши на предмет интересных выставок. Итог обескуражил: из сотни с гаком мероприятий, проходящих в культурной столице, пойти-то было... некуда. Фотовыставки еще радовали некоим разнообразием, а вот живопись... несколько имен, ничего не говорящих девушке, и ряд "выписанных из-за бугра" работ известных мастеров в Эрмитаже.

- О! - воскликнула она, наткнувшись на строчку о выставке работ Поля Сезанна.

"Человек-противоречие", - так характеризовал этого художника Стас, но именно благодаря этим противоречиям мир обрел сотни полотен, будоражащих воображение зрителей всех последующих поколений.

Выбор был сделан, причем без каких-либо сомнений: как раз такой пример для вдохновения с ее личными внутренними противоречиями (их еще Галина любила называть "тараканами" - без прикрас) и был ей необходим.

День в музее проведен был прекрасно (что удивительно, даже обилие посетителей не угнетало девушку), подле каждой картины она провела не менее получаса, сначала впитывая общее впечатление, производимое полотном, а только затем вглядываясь в детали, как то: взаимодействие цветов, линии,

мазки, многослойность и трехмерность, свойственные работам признанного мастера. Выставка носила название: "Цвет - это та точка, где наш мозг соприкасается со вселенной", - это были слова самого художника.

- Изумительно, - тихонько шепнула Вероника, уходя.

Она все еще находилась под впечатлением, переступая порог специализированного магазина для художников. Наверное, именно поэтому не стала отвлекать старшего продавца и стажера, прилипших к монитору за торговой стойкой (стажер был тот самый, что злил ее своей заторможенностью и незнанием товара, когда Вероника закупалась перед летней практикой). Девушка прошлась по магазинчику, остановилась, чтобы присмотреть кисти... До парочки продавец-стажер было чуть более метра (навскидку), с такого расстояния их разговор был отчетливо слышен.

- Да ладно? Это же виртуалка, а она - смотри, орудует кистью, как будто так и надо! - немного неприятный голос стажера с эдаким капризным недовольством насторожил Веронику. - Ты видишь, видишь?!

- Вижу, не слепой, - хладнокровно отозвался продавец. - А она хороша... Это твой знакомый записал в игре с полным погружением? Ты не путаешь?

Девушку как током ударило. Виртуалка-кисть-погружение-она - словесный ряд мог быть совпадением, но каким-то очень уж немыслимым...

- Да, я же говорил! Сейчас громкость прибавлю...

Стажер заерзал, потянулся к мышке.

- Я подошел, чтобы признаться, что восхищен вашей картиной. Вы поставите на ней авторскую печать? - еле слышно раздалось из динамиков.

Устоять на месте Вероника не сумела, ее самообладания хватило только на то, чтобы подойти к беседующим спокойным шагом, и голосом, почти срывающимся из-за волнения, спросить:

- Простите, я случайно услышала часть вашего разговора на любопытную тему, можно мне тоже одним глазком взглянуть?

Стажер испуганно округлил глаза, а продавец благодушно развернул монитор.

- Глядите. Я вас помню, девушка, вы всегда у нас закупаетесь?

Вероника выдавила вежливую полуулыбку. На экране она видела себя... то есть, Хэйт, картину с пумой и птичками... и снимавшего: "беретик" перемещался, и изображение смещалось вместе с ним. "Чтоб тебе пусто было, гад! Зачем мне эта "реклама"? Черт-черт-черт!" - вихрем пронеслось в ее голове.

- Интересная картина, - вслух же произнесла она. - А не могли бы вы подсказать, где это видео размещено? Я бы из дома полностью посмотрела... а то, право, неловко вас отвлекать.

Как она жалела, что не надумала пойти в театральный кружок, когда была такая возможность! Актерская игра ее (по собственному мнению) была настолько... никакой, что эти двое просто обязаны были почувствовать фальшь!

- Нигде, - хмуро ответил стажер. - Мне знакомый на почту скинул файл. В сети его нет.

"Пока - нет", - с оттенком паники подумалось Веронике. Вспомнились предостережения Рэя по "шепоту", совершенно некстати, отчего девушка смутилась окончательно.

- Ясно. Спасибо, - пробормотала она. - Посчитайте мне, пожалуйста...

Она скороговоркой протараторила список нужных ей товаров. "Чем мне может грозить это видео, когда просочится в сеть?" - эта мысль не давала ей покоя весь остаток дня. Даже в супермаркете, в который она пошла "вторым заходом", сначала занеся покупки из художественного магазина домой, Веронике казалось, что покупатели на нее косятся... Впрочем, прохладный душ немного поубавил нервозность.

"Во что бы это не вылилось, исправить ничего нельзя, поэтому стоит перестать накручивать себя", - придя к этому выводу, девушка направилась к капсуле. Не пропадать же вечеру, раз она осталась в городе?..

На этот раз расслабленно посидеть на травке у стен храма не удалось. И внезапных озарений не случилось, скорее, наоборот: Хэйт пыталась вообразить, сколь ничтожной была вероятность, что "беретик" скинет видео с ней стажеру из магазина для художников (она вполне допускала, что стажер не был единичным получателем записи, но все же); что парень решит показать видео старшему продавцу именно тогда, когда она войдет в магазин; что она подойдет на достаточное расстояние как раз к реплике "беретика"; да что там - что она вообще в этот день поедет не за город, а в центр, по маршруту "музей-магазин"?.. Стечение обстоятельств? Цепь случайностей? Совпадение?! Вот прямо минута в минуту? Не бывает такого, как не бывает нарисованных птичек, машущих крыльями, как не бывает цветущих садов посреди вечной мерзлоты...

- Вся наша жизнь - цепь случайностей, - глубокий, исполненный какой-то нечеловеческой мудрости, голос ворвался в ее размышления так внезапно, что Хэйт вздрогнула.

Она вскинула взгляд, чтобы наткнуться на спокойное лицо

седеющего мужчины в одеждах жреца.

- Так говорил мой наставник в первый год моего послушничества, - безмятежно продолжил жрец.

Задание: Двоебожие: Стадия I - завершено!

Вам удалось привлечь внимание жреца Балеона раньше предусмотренного заданием срока. Кажется, вы на верном пути!

Задание: Двоебожие: Стадия II.

Произведите благоприятное впечатление на жреца Балеона, чтобы получить приглашение посетить храм.

Награда: малый лист древа познания.

Требования: успешное завершение Стадии I.

Уровень сложности: скрыто.

Вы получили 1000 очков репутации с орденом Ашшэа!

Хэйт, прочтя оповещение, резко подобралась.

- Но вы не были согласны с его словами? - по наитию предположила она.

Жрец чуть заметно изменил наклон головы.

- На второй год послушничества наставник дополнил фразу. "Только глупцы полагают так", - сказал он мне.

- Но и это было не все? - предположила девушка, втянувшись в "игру".

- Не все, - согласился непись. - Только к исходу третьего года он закончил высказывание словами: "Но еще глупее те, кто вовсе не верит в случайности". Я в четвертый раз вижу тебя у храма, ты всякий раз приходишь на краткий срок, проводишь это время в раздумьях, сидя на траве, а после - встаешь и уходишь. Ты - пришлая со смешанной кровью, но на твоем челе печать Ашшэа, однако же ты раз за разом являешься к святилищу Балеона. Твои думы всякий раз - разные, это написано на твоем лице. Что из этого - совпадение, дитя?

Хэйт растерялась. Обращение "дитя" - это мелочь, позволительная жрецу с сединой в волосах, но вся речь... Что можно было сказать, не солгав, и выполнив при этом условие квеста?

- Не знаю, - честнейшим образом ответила она.

НПЦ нисколько не удивился.

- Есть решения, принимаемые за нас, но оспорить их мы не в силах, - с невозмутимым видом произнес он. - Приходи снова. Думаю, случайность это или нет, вреда от твоих визитов не будет.

Жрец уже ушел, а Хэйт все сидела, уставившись на храм в полном недоумении.

- Да что это за квесты такие?! - ошалело возмутилась она. - Произвести впечатление! Чем?! Сплясать чечетку? А нельзя по-человечески сказать, что от меня нужно?

О поведении НПЦ и говорить было нечего, служитель Балеона шокировал ее похлеще жриц-дроу своими высказываниями! А ведь еще недавно Хэйт казалось, что "переплюнуть" странности последовательниц Ашшэа вообще нереально...

- Я так мозг сломаю, - взяла себя в руки квартеронка. - А у меня навыки не прокачаны, статы не подняты, коровы не доены... Б-р-р... Это вообще лечится?!

Спустя часов эдак восемь Хэйт получила от мастера Гэхарта книгу ремесленных рецептов для ранга подмастерье и смогла, наконец, разогнуть ноющую спину.

Поздравляем! Профессия Ремонтник улучшена!
Текущий уровень мастерства: 1.0 (подмастерье).
Сила увеличилась на 5.
Ловкость увеличилась на 5.

За время "ремесленного марафона" адептка получила по единичке к ловкости с выносливостью, и две единицы к силе... Для труда на износ это было, прямо сказать, смешной прибавкой, но Хэйт радовалась: снова был виден прогресс персонажа.

- Больше я ничему не могу тебя научить, - с улыбкой сказал мастер Гэхарт. - На оговоренных условиях.

И подмигнул. Громадный подмигивающий непись - это было то еще зрелище!

- Ты столько раз делилась со мной едой, ученица, что с моей стороны было бы некрасиво ничем тебя не отблагодарить. Держи.

Мастер протянул Хэйт книжечку, подозрительно схожую с той, что она только-только изучила...

Книга рецептов ремонтного дела, ранг: умелец.

При изучении в нее переносятся все выученные ранее рецепты ремонтного дела, а также становится доступно изучение новых рецептов ранга умелец.

Тип: вечное, улучшаемое.

- Ты не сможешь изучить ее сейчас, но я верю, что с твоим трудолюбием эта книга недолго пролежит без применения. Удачи, ученица. Тебе всегда будут рады в моей мастерской.

- Спасибо, мастер! - с умилением отозвалась Хэйт.

И плевать ей было, что Гэхарт - непись, и умиление, и благодарность ее были искренними.

После ухода из мастерской Хэйт вызвала окно "чистых" характеристик. Изменилось там, конечно, немногое, но почему бы не глянуть?..

Герой: Хэйт. Класс: Адепт Тьмы.
Уровень: 17.
Здоровье: 890. Мана: 820.
Мудрость: 82. Интеллект: 185.
Живучесть: 74.
Сила: 53. Ловкость: 56.
Атака: 53. Защита: 36.
Выносливость: 16.
Стойкость: 2.

Добавила настройку с "плюсами" от экипировки...

Герой: Хэйт. Класс: Адепт Тьмы.
Уровень: 17.
Здоровье: 890 (+290). Мана: 820 (+220).
Мудрость: 82 (+22). Интеллект: 185 (+69).
Живучесть: 74 (+27).
Сила: 53. Ловкость: 56 (+2).
Атака: 53. Защита: 36 (+167).
Выносливость: 16.
Стойкость: 2.
Защита от магии: (+147).

Да, с этим уже можно было "жить", однако Хэйт

направилась в сторону аукционного дома. Ходить всюду в вещах, еле-еле отличимых от стартовых (кстати, посох приметный она с этого момента решила убирать в инвентарь при входе в мирную зону и доставать перед выходом, всего делов-то на пару секунд), имея все шансы стать "звездой" ютуба или, положим, игрового сообщества, благодаря записи ее творчества, казалось... не лучшим решением. Продавать картины за сотни золотых, а носить штаны и рубашку, цена которых - две монеты за пару? Не комильфо, однако!

Впрочем, осмотр лотов чуть не загубил затею на корню: за откровенный хлам продающие хотели от ста золотых, а что-то поприличнее - раза в три дороже.

- Кошмар, недавно же изучала цены - не было такого беспредела! - ужаснулась Хэйт.

- Перед турнирной неделей всегда так, - прокомментировал посетитель, зашедший сразу за адепткой в помещение. - Лучше переждите.

- Ага, - смущенно кивнула девушка, ругая себя (разговоры с собой в "общественных местах" до добра не доводят!).

Она уже почти последовала совету мужчины (человек, кожаная броня, никакого видимого оружия), как наткнулась на лот "Мантия Хранительницы Леса". Редкий предмет, но с неплохими прибавками, занимает два слота... Примерка - аукцион обладал и такой, совершенно бесплатной функцией, благодаря ей игрок мог в отдельном изображении увидеть, как вещь будет смотреться на персонаже - тоже порадовала. Приталенное платье с воротом под горлышко, широкими рукавами и юбкой в пол с двумя разрезами по бокам. Цвет - темно-зеленый, с нежным растительным рисунком по краям...

Цена (выкупная) - двести семьдесят пять золотых, ставки на повышение не выставлено. "Да, дороговато. Но как долго я буду искать что-то получше за адекватные деньги?" - спросила себя Хэйт и... выбрала пункт "Приобрести за выкупную цену". В инвентарь "упал" жетон, который она тут же передала служащей, в обмен на него и "денежку" получив мантию.

Мантия Хранительницы Леса.
Тип: тканая броня.
Класс: редкое.
Защита: 60. Прочность 70/75.
Живучесть: + 12.
Мудрость: +8.
Необходимый уровень: 15.

Переоделась Хэйт перед выходом из здания, в пустом коридорчике (отсутствие лишних глаз в этот момент успокаивало). А уже на пороге нос к носу столкнулась она... с Барби.

- О! - удивилась адептка (подумав про себя, что весь день только и делает, что удивляется). - Вы же собирались сегодня пить коньяк?

- Они и пьют, - фыркнула орчанка без особого дружелюбия.

- А ты? - робко спросила Хэйт.

- А что я? - Барби хохотнула. - Мужики о деле говорят, контора Рэя предлагает работку Кену. Мне при этом присутствовать ни к чему...

Орчанка запнулась.

- Баба-бафф, пойдем выпьем? А, забыла, ты же не любительница... Просто посидишь рядом, лады?

Хэйт, хоть и устала жутчайше, почему-то не смогла вежливо отказаться. "Не зря говорят, что любопытство сгубило кошку: та просто забывала про отдых и сон, чтобы не пропустить ничего интересненького", - подумала адептка, вслух соглашаясь на поход в питейное заведение...

- Эх-х, хор-рошо! - пророкотала Барби, опрокинув разом кружку пива вместимости такой, что иная кастрюлька проиграла бы в сравнении. - Хозяин, еще парочку!

Хэйт заулыбалась, припомнив мамину присказку к разным застольям и крупным покупкам: "Кутить, так кутить! Официант, еще барбариску!"

- Что меня поражает, - сказала адептка. - Что ты их и вне игры называешь по именам персонажей, будто это их всамделишные имена.

Барби заливисто засмеялась, отчего парочка, сидевшая за соседним столиком, торопливо засобиралась на выход.

- Я открою тебе страшную тайну: нас всех так и зовут. В ролевке. Кен - своего рода сокращение от Константина, Барби - мое прозвище с институтской скамьи, а Рэй... Любимый писатель у него - Рэй Брэдбери. Как-то оно и прилипло... Теперь мне придется тебя убить!

Адептка хмыкнула, отхлебнув из своей, значительно меньшей кружки, травяного настоя.

- Клянусь молчать до гробовой доски! - заверила она орчанку.

- Только не надо высокопарности, - поморщилась Барби. - А то у меня пиво скиснет. Вот чем вы мне с малой нравитесь:

никаких закидонов вроде "ой, какой миленький монстрик, давайте не будем его убивать?" или "я же испорчу маникюр, и платьице помнется, если вы заставите меня драться"... Не дуры вы, словом.

- Ну спасибо, - Хэйт, представив себе озвученные орчанкою сценки, чуть не захлебнулась отваром. - Ты как скажешь, так хоть стой, хоть падай.

На лицо "бабы-танка" словно набежала тучка.

- И почему ему не попалась вместо той... шалавы... такая, как вы? - она пристукнула кулаком по столу, от чего тарелки с закусками подпрыгнули, жалобно тренькнув. - Всем бы только лучше было!

- О чем это ты? - осторожно спросила Хэйт разбушевавшуюся напарницу.

- О жене его, - Барби всю перекосило, как от чего-то кислого до невозможности. - Рэя.

- Рэй женат? - непритворно изумилась квартеронка.

Орчанку перекосило еще сильнее.

- Был. Красивая, стерва, только ноги вместе держать не умела. Хозяин, где мое пиво?!

Хэйт ошарашенно молчала. Такого откровения она точно не ожидала!

- Он, как развелся, подсел на эту игру. Почти год был, как бешеный, только недавно пришел в себя... Любовь же была, высокие чувства!..

- Год? - с недоверием в голосе уточнила адептка. - Но у него же всего двадцатый уровень?

Барби вздохнула.

- Это его третий персонаж. Третий убийца... Но не третий ПК, и это странно. Я уж было решила, когда Рэй про вас с малой рассказал, что он на одну из вас глаз положил - а нет, ровно он дышит к вам обеим...

Подоспел хозяин харчевни с заказанным пивом.

- То есть, раньше Рэй был ПК? - спросила Хэйт, уставшая удивляться. - И пересоздавал героя? Но зачем?

- Больше тысячи на счетчике, и в город не зайти, даже если красная метка смыта на мобах, - пояснила Барби. - Ты не подумай лишнего - раз он нас всех собрал, ничего не изменится. В худшую сторону. Ни он, ни мы с Кеном, предавать или продавать друзей не умеем.

Хэйт долго колебалась, стоит ли задавать этот вопрос, но все же не удержалась:

- Почему ты все это мне рассказываешь? Мы знакомы всего ничего...

- Такие, как ты, тоже предавать не умеют, - без капли веселости усмехнулась Барби. - Я это всегда чую... Что ты, что малая, что монах наш - не из тех, кому нельзя доверить спину.

- Чуешь?..

Чего Хэйт точно не ожидала, так это того, что сделала орчанка в следующий миг. Откинувшись на деревянную спинку дурно сколоченного стула, она, смежив веки, глухим, завораживающим голосом, продекламировала:

- Вы встречали рассвет в одиночестве?
О, тогда вы, конечно же, знаете,
Как легко для других быть - пророчицей,
Задыхаясь от собственной слабости.

Затем ухмылка вернулась на лицо Барби, будто бы маска, случайно сдернутая в суматохе бала-маскарада, снова вернулась на исконное место.

- Рифма ни к черту, ну да на то она и импровизация. Это про тебя, баба-бафф, хотя, по правде-то, во всех оно есть.

- Оно? - эхом переспросила Хэйт.

- Одиночество. Только одни им наслаждаются, других оно гнетет, а третьи - делают вид, будто смирились с ним. Мы засиделись, а мужики наверняка закончили болтовню о делах. Пойду я.

Барби швырнула на стол золотой и испарилась, оставив адептку с ворохом эмоций и мыслей...

Она вывалилась в реал в таком раздрае, что, увидь ее кто, сказал бы - пьяная. Зеркало в прихожей отобразило всклокоченную девушку с мечущимся взглядом и дрожащими руками... А потом Вероника встретилась с глазами своего отражения, и ее затянуло...

Лица. Нет, не лица: раскрытые рты, шевелящиеся губы... Голоса... Разные, от совсем чужих до смутно знакомых, но ни одного - родного. Нужного...

- Нам очень жаль... Смерть наступила от...
- Пожалуйста, подпиши...
- Что это?
- Твой отец согласился бы...
- Что это?..
- Для блага клиники...
- Что это?
- Мы все понимаем, как тяжело тебе сейчас, но ты должна...
- Что это?!

- Люди лгут, девочка. Лгут, когда им это выгодно.

- Что?.. Что?!

- Это в твоих же интересах!

- Что это?! Цена их жизней? Цена дружбы? Мрази, мрази, мрази! Ненавижу!..

...В себя Вероника пришла от холода. Это происходило каждый раз, когда ее так вот "затягивало", тело словно индевело... Вместе с чувствами, всеми, кроме боли. К счастью, с каждым годом такое случалось все реже.

Девушка добрела до ванной комнаты, включила воду погорячее, умылась.

- Не буди лихо, пока оно тихо, - негромко, просто для того, чтобы услышать свой собственный голос, произнесла Вероника. - Барби-Барби...

Орчанка, хотела она того или нет, разбередила рану. Но была и светлая сторона: на этот раз все прошло много легче обычного, с меньшими последствиями и треволнениями. Вероника только не могла понять, чья это заслуга. Хотя кое-какие соображения у нее имелись...

- Здравствуйте, Станислав Анатольевич, - несколько минут спустя сказала она в прижимаемый к уху мобильный, от волнения перейдя на обращение по имени-отчеству. - По поводу уроков для детишек в детдоме - я согласна.

- Это здорово, Белозерова. С тобой там все в порядке? Ты не...

- Не заболела, головой не ударялась, не делала ничего предосудительного, - поспешила заверить девушка, только заметив, что час-то уже довольно поздний. - Надеюсь, я вас не разбудила?

- Нет. Сможешь во вторник, с трех до шести? И... Белозерова, у тебя точно все хорошо?

- Ага, - как можно беззаботней отозвалась Вероника. - Смогу. Хорошей ночи, Станис... Стас. И спасибо.

Не дожидаясь реакции собеседника, она сбросила вызов.

Не оставлять за собою неоплаченных долгов - это было одно из правил, нарушать которые она не считала возможным.

- А теперь - спать.

"Переваривать" историю Рэя, его "карьеру" ПК-шника, Вероника не намеревалась: у всех есть свои скелеты в шкафу, кому, как не ей, знать об этом?..

В воскресенье НПЦ во всех городах начали передавать друг другу и всем желающим последнюю новость: величайшие маги Тионэи, проведя ритуал с артефактом "Слеза Всевидящего",

сумели получить предсказание.

- Если дивного леса народ и малорослые жители гор одолеют приспешников силы Инферно, те врата, что открыты в степи, схлопнутся сами собою! Ежели оплошают и светлые эльфы, и гномы - вся Тионэя заплачет под демонским игом. Если же только одни не сумеют исполнить судьбы начертанье - шанс уцелеть у народов пяти сохранится!

Это было "много букв", но Хэйт дослушала причудливую речь глашатая (полный текст пророчества озвучивали только они, другие неписи делились "упрощенным" вариантом) до конца.

- Неужто разработчики снизошли до хоть каких-то подробностей! - покачала головой адептка.

Она отметила, что не зря Рэй вознамерился не мчать на всех парах в орочьи земли, взяв время на подготовку - так будет видна вся картина, а не "кусочек пазла", и будет более-менее ясно, в какие квесты и авантюры стоит ввязываться, а в какие - нет.

Осторожные расспросы взбудораженных неписей (еще бы тут не взбудоражиться - такой катаклизм назревает!) добавили еще одну подробность: все они говорили "в скором времени", "опасность близка", "вскоре грядет"; словом, как бы намекали, что не за горами решающие события, которые покажут, быть или не быть засилью Инферно. То, что случится это не после дождичка в четверг, а в обозримом будущем, несомненно, радовало.

В гильдию художников Хэйт шла в беспричинно приподнятом настроении. Она-то считала, что займет этот визит минут пять от силы: забежать, купить "фиговинку" и идти себе дальше по своим делам... "Не в этой игре - и не в этой жизни", - осознала глубину своих заблуждений квартеронка после часа блужданий по гильдии. Один НПЦ был чрезвычайно занят, второй отправил Хэйт на другой этаж, третий патетично воскликнул: "Никакие пришлые не встанут между мной и моей музой!" - четвертый же был столь добр, что обещал заняться ее вопросом... как только закончит свои дела.

- Дурдом, - растерянно сказала Хэйт. Она начала уже смутно догадываться, что творческие люди... то есть, неписи, мурыжить ее будут долго и упорно. Нет, не со зла - им просто на нее начхать.

- Вам нечем заняться?! - строго выговорил очередной НПЦ. Юрий Алексеевич, ректор училища искусств, бывало, в точно такой же манере отчитывал самых ленивых студентов.

- Мне бы только... - заикнулась Хэйт, но не тут-то было!

- Праздношатающимся здесь делать нечего, - сурово одернул ее непись. - Вы пришли, чтобы вступить в гильдию? Так докажите, что достойны этого!

Ни о чем таком на форуме не говорилось. О том, какие

могут быть последствия от вступления в гильдию игрока, можно было только догадываться, "права и обязанности" не факт, что озвучат по просьбе, и "лицензионное соглашение" подписать не дадут...

- Да, я хотела бы вступить в гильдию художников, - решилась Хэйт.

Отсутствие информации - это, конечно, был минус, но, как знать, какие возможности перед нею могут открыться?

- Тогда почему вы бродите без дела? Покажите то, что докажет ваш талант!

- Э?..

НПЦ же, выдав "ценное указание", благополучно ушелестел по своим делам, оставив Хэйт недоумевать.

- Ладно же, - буркнула адептка.

Свободных комнат было много, и в каждой можно было наткнуться на скульптуры, картины, рисунки... Копировать что-либо из выставленного она не собиралась, но вот почерпнуть толику вдохновения...

Одна статуэтка особенно привлекла ее внимание. Называлась она "Скорбящая", но женская фигурка... изгибалась в танце. Хэйт не могла понять, как такое возможно: скорбеть и танцевать одновременно?..

- Традиция? Прощальный танец? - рассуждала она вслух, и так, и эдак крутя статуэтку. - Что-то вроде элемента языческой тризны?..

А потом... Хэйт достала мольберт, последний из купленных холстов, краски... И доверилась "видению руки". Если умом осмыслить не выходит - почему бы не довериться чутью?

Через какое-то время за ее спиной начали собираться неписи. Это напрягало, но Хэйт не позволяла себе отвлечься. Затекла шея, давление чужих взглядов возросло: казалось, все НПЦ гильдии собрались, чтобы поглазеть, как пришлая пишет картину. "Делать им больше нечего", - слегка раздраженно думала девушка, нанося последние мазки, уже вполне сознательно, без "видения руки".

Танцовщица на холсте застыла в сложной позе, губы ее улыбались. А из уголков глаз текли слезы - кроваво-алые. Этот штрих был гротескным, но соответствовал замыслу.

- Я закончила, - обратилась Хэйт к неписю, требовавшему от нее "доказательств таланта", он тоже был среди "наблюдателей". - Есть ли для меня место в гильдии?

Улыбка - это та же маска. Танец - выражение боли. Слезы - то, что скрыть от чужих взглядов не удалось. Танцовщица языком движения говорит: "Вам нет места в моей душе, ведь ее почти не

осталось - она улетела за теми, по ком я скорблю. И поэтому я улыбаюсь". Очень и очень немногие могут ее "услышать"...

- Как звучит твое имя, пришлая? - изменившимся голосом спросил НПЦ. - Я должен узнать имя той, что владеет взглядом истины!

Достижение разблокировано: Взгляд истины!
Уровень достижения: 1.
Вы создали произведение искусства, поразившее главу гильдии художников. Теперь, благодаря вашим способностям художника, вы сможете видеть фракцию и важнейшие характеристики монстров!

- Хэйт, - представилась адептка, закашлявшись от шока.

По правде говоря, она не понимала, что вообще происходит, откуда это достижение, и что так удивило НПЦ...

- "Скорбящую" создал я, - произнес глава гильдии. - Даже среди моих учеников ни один так и не сумел постичь чувства, которые я вкладывал в эту маленькую скульптуру. Я даже не говорю о пришлых - те немногие, что приходили в гильдию, хотели только вписать свое имя в реестр и получить печать. Да, твою печать сейчас доставят - это самое малое, что я могу сделать. Благодарю тебя, пришлая, за то, что порадовала старика, поняв мой замысел и преобразив его по-своему. Гильдия художников сочтет за честь внести твое имя в гильдейский реестр!

Передача печати, церемония, дарение картины (Хэйт почтительно попросила принять главу гильдии ее работу в дар) - все это адептка вспоминала, покинув гильдию, как сон. То есть, вроде бы происходило это с ней, но поверить в реальность событий не удавалось.

Первым же делом она выбежала из города, домчалась до капустного поля, "нацелилась" на землеройку... И обомлела. Фракция - животные, гласила приписка под полоской хп моба, да и сама шкала изменилась, став двойной и получившей цифровые обозначения: здоровье 100; мана 20.

- Пожалуйста, не отпускай меня, чудо-трава! - восторженно воскликнула она, захлопав в ладоши.

По-хорошему, нужно было идти к храму Балеона, "производить благоприятное впечатление" на жреца, но Хэйт решила иначе. Для начала она, как в старые добрые времена, набрала капусты под завязку, чтобы с этим тяжелым грузом дойти

до Обжорки, где (с некоторой ностальгией) приготовила ее. Еда со всеми приключениями закончилась полностью, надо было это упущение исправить хотя бы так.

Когда же капуста потушилась, Хэйт бегом припустила из города - очень хотелось ей опробовать в бою (неудачная арена не в счет) новый посох. Бодрость истаяла тик в тик перед опушкою Леса Бестий, там адептка вызвала детеныша гидры, а затем медленно и осторожно двинулась вглубь леса. Как показывала ее новая способность (точнее, эффект от достижения), в лесу обитали представители двух фракций: оборотни и животные.

- В прошлый раз в подземелье с похищенной девушкой мы перебили порядка пятидесяти оборотней, - вслух рассуждала Хэйт. - Убив еще примерно столько же, я узнаю, дается ли достижение за них.

Сегодняшний опыт показал ей огромный недогляд в ее задумках: она совершенно упустила из виду достижения, а ведь они давали значительные (в прогрессии) усиления!

Наконец она дошла до удобной полянки, на которой и разместила Геро - с его короткими лапками и низким показателем ловкости бегать по лесной чаще за хозяйкой было бы затруднительно. Не удаляясь же дальше пятидесяти метров от питомца, Хэйт могла цеплять мобов (некие вилкодлаки восемнадцатого уровня показались ей наиболее перспективными) и приводить за собой на полянку. От питомца в плане урона толку пока мало - но он будет получать опыт, что немаловажно. Полторы тысячи хп - это многовато для соло-убиения, монстры в лесу были "толстоваты", но и она уже кое-что могла им противопоставить!

- Ну-с, приступим, - Хэйт кивнула себе и гидре перед "пробным" заходом.

Питомец, как и следовало ожидать, не ответил.

Оповещение появилось после восьмого заманенного на полянку и убитого монстра, став полной неожиданностью для Хэйт.

Достижение разблокировано: Охотник на перевертышей!

Уровень достижения: 1.

Вы уничтожили сто монстров фракции оборотни. Урон по всем представителям фракции увеличен на 5%!

- Не поняла, - сказала адептка, напрягая память; потом хлопнула себя по лбу. - Вот я балда! Крысолаки же из подвала

тоже считались оборотнями.

Точное число хвостов, сданных в тот раз Караванщику, она, как ни силилась, вспомнить не могла. Кажется, сорок с чем-то, но уверенности не было. Но цель (выяснить, есть ли достижение за истребление мобов этой франции) была достигнута, причем - досрочно. Однако Хэйт только вошла во вкус - скорость убиения вилкодлаков прямо-таки радовала, да и питомцу был обещан опыт... Да и монстры были забавные - головы волчьи, тело почти человеческое, а нижние конечности и хвост - козлиные. "Очаровашки", - мысленно характеризовала адептка этот вид оборотней, смутно припоминая, что где-то встречала словцо - вилкодлак[13]...

- Второй уровень достижения я не осилю, но животинку-таки покачаю, - решила Хэйт.

Она ошиблась: спустя сутки игрового времени и шесть новых уровней, полученных Геро (кроме того, сама она перешагнула порог "восемнадцатилетия" персонажа), "Охотник на перевертышей" повысился до второго уровня. И это при том, что Хэйт старалась выжать из каждого моба как можно больше проку: сначала она доводила оборотней до красной зоны в шкале здоровья, затем полностью их пролечивала, и только "вторым заходом" - убивала. Получалось не всегда - если тлен проходил критическим ударом, лечить уже было некого (адептка старалась преимущественно применять именно это заклинание, плюс пыльцу, потому что угольки, как скилл магии огня, выше ученического уровня она поднять не могла). По приросту стат за этот срок вышло: шесть пунктов к мудрости, два к интеллекту, один - к живучести. В живучесть же Хэйт угрохала десять очков, полученных за уровень. Геро получил новое умение, снова пассивное - "толстокожесть", уменьшающее получаемый урон, в том числе и перенаправленный, но почему-то без процентных (и вообще каких-либо числовых) обозначений.

- "Уменьшает получаемый урон" - это хорошо, кто бы спорил, но поточнее-то можно? И что за "перенаправленный урон"? - недоумевала Хэйт. - Все страньше и страньше моя животинка...

Рык и треск сминаемых кустов заставил девушку забыть о размышлениях. Монстры в этой части леса, хоть и обладали слегка завышенными характеристиками, но это компенсировалось малым радиусом агрессии - проще говоря, нужно было пройти под самым носом моба, чтобы он атаковал персонажа. То существо, что ломилось через лесную растительность, явно этим "недостатком" не обладало...

А еще Хэйт прекрасно помнила, как на узкую полоску песка

возле речки Вельда выползала Хитиновая смерть, "матушка" кучки убитых квартеронкой крабиков. "Только не надо "батюшки" или другого близкого родственника вилкодлаков, а?!" - мысленно взмолилась Хэйт.

- Фу-х, - тихонько выдохнула она, завидев, что прет на полянку, сминая все на своем пути, всего-навсего... гном. Бородатый, со щекастой (сразу родилась ассоциация - нажористой) физиономией. Рычал, правда, не гном, а его питомец - медведь, судя по размерам (в холке ростом с хозяина) совсем-таки не "детеныш", а взрослая особь, которой адептка на один удар когтистой лапой.

- Грибы есть? - без околичностей вопросил гном.

- Н-не употребляю, - с заминкой ответила Хэйт, слегка одурев от вопросика.

Бородач с досадой махнул рукой.

- А на деревьях? - еще напористей спросил он, пытливо вглядываясь в лицо адептки.

Та покрутила головой.

- На деревьях тоже не употребляю...

- Понял, - гном удрученно скривился. - Ты - дура. Пушок, идем дальше.

И медведь, и гном уже скрылись, поэтому не могли видеть ехидную усмешку Хэйт. "Если игрок высокого уровня ищет в лесу какие-то грибы - едва ли грибы эти стоят пять медяков за кило", - рассуждала она, внимательно оглядывая деревья вокруг полянки. Для "нубика" вроде самой адепки гном был слишком хорошо экипирован...

- Геро, испарись, - озвучила она команду отзыва питомца. Эту команду, как и команду призыва, она-таки поменяла со стандартных на персональные; призыв, как и грозилась ранее адептка, звучал: "Явись, зеленый змий!"

Вместо поднадоевшей охоты на вилкодлаков Хэйт надумала переключиться на грибную охоту, вдруг, да окажется это выгодным мероприятием...

Грибы (вешенки), причем именно на деревьях, нашлись, хоть и после долгих поисков. Ствол мертвого дерева с одной стороны зарос сероватыми грибочками с однобокими шляпками. Хэйт методично отделила каждый гриб (всего их получилось тридцать штук - такое ровное количество едва ли было совпадением), аккуратно перемещая вешенки в ячейку инвентаря. Осталось выяснить, для чего эти грибы нужны и что она с этого может "урвать"...

Настрой немного сбил таймер, намекнувший, что пора бы

на отдых, поэтому квартеронка, выйдя из лесу, ограничилась забегом до города, точнее, до аукциона.

Выносливость увеличилась на 1!

Выплыло оповещение почти перед порогом аукционного дома; не зря Хэйт тягала тяжести и бегала до потери сил, то есть бодрости. А вот сам аукцион удивил: не было слота с таким наименованием, что могло означать, по здравому измышлению, только одно - невзрачные с виду грибочки и вправду кому-то зачем-то требовались.

Придя к выводу, что без уточнений не обойтись, адептка скомандовала:

- Выход!

Однако вышло иначе. Ее сморило сразу после выхода из душа, а на следующий день была столь хорошая погода, что девушка не удержалась от искушения пойти на весь день к ближайшему скверику, делать эскизы. В итоге она просто запамятовала о поисках информации.

К счастью, первой, кого Хэйт встретила в игре, оказалась Мася.

- Мелочь, для чего нужны грибы, растущие на деревьях? - пытливо спросила адептка.

- Вешенки? Так расовый квест же, - добродушно отозвалась Маська. - Три алмаза, десять вешенок, флакон с водой из Источника Мудрости... Только эти грибы бес знает, где искать, да и алмазы накопать совсем непросто. А ты чего спрашиваешь-то?

- Что за расовый квест? Что дает? - уточнила адептка.

Гномка тряхнула хвостиками.

- Так на противодействие силам зла, - хихикнула она. - Если вся раса сможет собрать за ближайшие двое суток реального времени тысячу таких наборов, Совет Старейшин налакается пойлом, для которого все это собирается, и прознает, где таится угроза. А дальше, как в боевиках - найти и обезвредить.

"Двое суток... Впрочем, квест мог появиться, пока Маська в реале отдыхала, тогда все сходится", - рассудила Хэйт и извлекла вчерашнюю "добычу".

- Держи, мелюзга, - протягивая гноме грибочки, она старалась не думать о финансовых потерях. - А собирать их...

Рассказ о поиске грибов не занял много времени, зато вызвал бурный восторг у приятельницы: квест был повторяемый

(в рамках означенного времени), и за каждую сдачу, к опыту и золоту, еще и тысяча очков репутации с Советом Старейшин прилагалась, а для гномов это была самая сложная в получении и наиболее важная репутация. Так что очень скоро Маська, приплясывая, тянула за рукав адептку и напевала:

- Куда идем с ушастой мы? Искать веселые грибы!..

- Кто, ну кто тебя учил "сочинительству"?! - ужаснулась Хэйт. - И никуда мы не идем, "босс" объявился, нам нужно обсудить планы на арену.

Квартеронка слегка лукавила: она хотела разузнать у Рэя о служителях Балеона - ведь убивец добился радушия с орденом, может статься, подскажет что-то дельное...

- Седой, невысокого роста, с такой прямой спиной, словно у него там рельса, а не позвоночник? - уточнил убивец, когда Хэйт описала проблему и персонифицированный ее источник.

Адептка резво закивала.

- Именно!

- Боюсь, я ничем не могу тебе помочь, - с сожалением произнес Рэй. - Он всегда в тени верховного жреца, его место в иерархии ордена неизвестно. Насколько я знаю, нет завязанных на него квестов, раскрывающих его имя или должность. Безымянный непись, казалось бы. Но я однажды стал свидетелем тому, как он отменил приказ главы рыцарей-храмовников, и глава даже не пикнул в ответ.

Хэйт нахмурилась.

- Как-то слишком сложно для НПЦ, ты не находишь?

- Мне тоже приходила в голову эта мысль, - согласился кинжальщик. - В любом случае, тебе не очень-то повезло с этим жрецом.

Вместо совета Рэй подкинул девушке новую пищу для размышлений...

Как только явились остальные участники группы, пришло время вспомнить и о пище для тел - виртуальных, конечно же. Потому привычный подводный заплыв провели не в Вельде, та была слишком быстра для роста жемчужниц, а в тихой, прозрачной до самого дна речке в окрестностях Крейнмера. Кроме того, Рэй решил, что им всем стоит сменить обстановку, а неподалеку имелась пара данжей, подходящих им по уровню.

- Сегодня будем подавать заявку в режиме наибольшего соответствия, поиск может занять немало времени, - высказался убивец, когда с нырянием, потрошением ракушек и готовкой лучшего (в плане бонусов) блюда, которое умела делать Хэйт, было покончено. - Предлагаю потратить его на разведку боем.

Вот только приглашение загорелось сразу после входа в

Яму Скорпионов, "милое" местечко с "дружелюбными" обитателями.

- На этот раз ведь никаких подстав? - сощурившись, спросила Барби.

- Никаких, - заверил Рэй.

- Смотри у нас, - пригрозила махоньким кулачком гномка. - А то сами по выходу поколотим!

Хэйт только хмыкнула, соглашаясь на перемещение. Она представила, как Мася с орчанкой колотят убивца, и не смогла удержаться от улыбки.

По распределению им снова достался номер "Команда 1", остальные оповещения Хэйт позакрывала, почти не вглядываясь в содержание - это в первый раз было интересно читать приветствия.

Адептка осмотрелась. Арена разительно отличалась от той, что попалась им в прошлый раз: для начала, это было здание, здорово смахивающее на театр. Круг воскрешения, похоже, располагался в оркестровой яме, границу круга обозначала простая меловая черта (хотя Хэйт практически не сомневалась, что черта эта - нестираемая). Купол над кругом противников виднелся в другой части ямы. Сражаться им, похоже, предстояло на сцене, к которой вели две лесенки, располагавшиеся возле двух кругов воскрешения. Сама сцена, не особенно большая, цепляла взгляд оформлением "задника"[14]: густо-бордового цвета стена пестрела прикрепленными к ней масками, от элегантных полумасок, усыпанных блестками, до клоунских, а то и вовсе - звериных.

"Кулисы - часть оформления или их можно как-то использовать? Ряд скамей сзади - можно ли перенести сражение туда? И главное - это "колизей" или "доминирование"? Плохо, что в оповещениях не обозначают тип арены!" - одним порывом пронеслось в голове Хэйт.

- Выходим вместе, Барби на шаг впереди, пауза на подъеме, чтобы дождаться действий противника, - озвучила адептка, с трудом узнавая свой голос. - Мась, пожалуйста, будь возле меня, но не впритык. Навскидку, от центра сцены до боковых стенок метров двадцать пять, может быть, тридцать, хорошо бы соорудить укрепление в угловой части, если удастся. Эта арена меньше предыдущей, для атак по площади - самое оно. Рэй, я постараюсь тебя не задеть камнепадом. В первую очередь срезать желательно не хилеров, а магов с аое-спеллами, как мне кажется. Вроде бы все...

Кен и Рэй одобрительно кивнули.

- Мась, "от винта" сразу не трать, я тоже "сад" приберегу, -

добавила адептка, включая ауры. - Кен, рассчитываю на твои подсказки! Монк... ты сам знаешь, что делать.

Все эти очевидности можно было и не проговаривать вслух, но, раз уж не отбилась от "должности" координатора - лучше начать раньше, чем уже будучи трупом.

Настало время битвы! Сразите врагов, докажите свою доблесть!

А вот теперь слова были излишни: до тех пор, пока они не увидят противников.

Первым по ступенькам на сцену взбежал мечник, за ним - существо неопределимого пола (только расу уши выдавали - эльф), с саблей в руке. Еще четверо ступали осторожно, держась позади "авангарда": два довольно похожих друг на друга мистика (даже магические сферы с виду у них были одинаковые), девушка в темных, вроде бы, кожаных доспехах, без оружия, орк... (хотя, скорее, смесок, для чистокровки "малогабаритен") с двуручным посохом.

- Барби, мечник и чудо с ушами - твои, - быстро проговорила Хэйт. - Кен, кем может быть девица?

- Трупом? - предположил эльф, натягивая тетиву.

Мечник рванул в центр сцены, встал в оборонительную стойку. Прорези для глаз всех масок вспыхнули, участок пола под ногами мечника (метра три в диаметре) потемнел, а небольшое "окошко" системного сообщения открыло счет.

Команда 1: Команда 2 - счет 0:1.

"А вот и ответ", - мысленно усмехнулась Хэйт. Возможные разночтения испарились - арена явно относилась к типу "доминирование".

- Сшибем их разок, потом будем закрепляться, - сказала она вслух. - Рэй, выноси "клонов" со сферами!

Ответом послужили смертоносные искры - излюбленное и разрушительное появление убийцы из невидимости. Девушка в коже, так и не доставшая оружие, на беду свою замешкалась возле ступенек, попав под ту же абилку. Несколько стрел от Кена и тлен от Хэйт отправили ее на возрождение, Рэй покончил с мистиками, но получил ряд дебаффов и дотов от орка-шамана; хорошо еще, что тот тотемов наставить не успел, а то сгорел бы убивец на том

же месте...

- Лечим Рэя! - выкрикнула адептка, прожимая длань очищения, снова, снова и снова - столько дряни мгновенными кастами навешал на него один некрупный орк-смесок. - Мась, помоги Барби, невидимок у них нет!

Гному просить повторно не пришлось, она с многообещающим воплем ринулась в центр. Вовремя: два противника успешно теснили Барби, пока усилия хилеров были направлены на кинжальщика.

- Уши с саблей бьют сильнее, чем мечник, - заметил Кен. - Раза в полтора. Очки стат, похоже, оптом в силу ухнул... ухнуло.

По ступенькам уже бежала воскресшая троица.

- Все - лупим саблю ушастую! - выкрикнула адептка. - Монк, держи Рэя.

Она выбежала чуть вперед, чтобы сократить расстояние до шамана и подоспевших мистиков (один из них притормозил у края сцены и начал кастовать что-то долгое - и едва ли "приятное"). Три секунды спустя, запустив камнепад, Хэйт узнала, что же он кастовал: оковы магии, дебафф по площади, аналог "безмолвия", но распространяющийся только на магические умения.

- Восемь секунд никакого лечения! - уныло оповестила она напарников.

Монк резким кивком подтвердил их магическую никчемность на этот срок.

Команда 1: Команда 2 - счет 38:42.

Цифры увеличивались с каждой секундой: пока в центре находились игроки обеих команд, рост счетчика шел в обе стороны.

"У нас же состав удачнее, мы пол их группы смели в начале, но почему не можем укрепить перевес?!" - лихорадочно соображала квартеронка.

Рэй метнул под ноги мистикам флягу, выведя их ненадолго из строя; безоружная девица таки показала "лицо", начав плавно покачиваться в танце.

- Вот только танцора нам не хватало! - буркнула себе под нос Хэйт, разозленная вынужденным бездействием.

Подбор группы противника становился понятен: эффективный в затяжном бою за счет живучести мечник, "силовик" ему в помощь, танцор, усиливающий свою команду или ослабляющий врагов (к счастью, исполнять два танца разом

танцор не мог, как барды не могли играть одновременно две мелодии), маги, способные вывести из боя всю лекарскую и магическую братию противника этими чертовыми оковами магии... А недочет с отсутствием лечения и снятия дебаффов мог объясняться тем, что сегодня их команда была в неполном составе.

Две.. одна... ноль! Ребята продержались на эликсирах, добили "саблю ушастую", а с Хэйт и Монка спали, наконец, оковы. Из негативного: шаман "окопался", установил тотем заживления и тотем гнева - ими-то и занялась адептка, усиления противника следовало ликвидировать со всей возможной скоростью.

Монах творил чудеса, в самом прямом смысле этого слова, за считанные секунды восстановив до полной шкалы здоровье гномке с орчанкой (маги противника почему-то именно их стремились отправить в круг воскрешения, при живом-то убивце).

"Сосредоточившись на мечнике, мы позволим двум магам и шаману творить, что вздумается, танцор-то ладно, пусть пляшет... Должен быть другой способ!" - Хэйт казалось, что голова сейчас лопнет.

- Рэй, как откатится скрытность - уходи в нее и вместе выносим орка! - своевременно, как никогда, вмешался лучник. - Я начну с отбрасывающего выстрела. Давай!

"Как он умудряется держать в уме откаты чужих умений?" - мысленно изумилась Хэйт, параллельно оказывая посильную помощь своими заклинаниями.

- Есть! - вскрикнула она, когда шаман повалился на пол. - Теперь магов, "саблю" я задержу.

Очень успешно прошла лоза на означенного типа невыясненного пола.

Команда 1: Команда 2 - счет 72:76.

- Мечника, всем, что есть! - азартно выпалила Хэйт, когда с магами было покончено.

Сама же она выставила трясину, чтобы поднимающиеся на сцену делали это чуть медленнее... "Нужно отыграть у них четыре секунды. Всего четыре секунды!" - стучала молоточком мысль. Теперь она понимала, почему эту арену так не любят многие форумчане.

Девушка-танцор, о которой все почти и забыли, впорхнула в центр арены за миг до гибели мечника. Пятнадцать секунд - краткий срок, и поверженные противники (кроме мечника) снова неслись в битву...

- От винта! - без "отмашки" от Хэйт или Кена выкрикнула гнома.

Адептка еле сдержала ругательство: умение практически ушло "в молоко". Нет, танцор и "ухи с саблей" попали под атаку, но оба мага ухитрились отскочить, как почуяли что-то неладное!

Больше того: один из них сразу после прыжка метнулся на место напарницы, сведя все усилия к выигрышу... одной секунды.

- Нам нужно их оттеснить, - недобро выговорила Хэйт. - И не пускать дальше ступеней.

"Только я не знаю, как это сделать", - это осталось не озвученным. Сад камней она твердо вознамерилась придерживать до самого конца - когда счетчик перевалит за цифру 200.

Рэй прирезал мага в темном круге, но его "клон" успел закастовать что-то ядреное в Монка, одним заклинанием отправив монаха за меловую черту. Это значило - Хэйт единственный лекарь до воскрешения Монка...

К счастью, понял это и Кен.

- Маг. Шаман... Теперь мечник! - начал он проговаривать цели для атаки в порядке очередности.

На мечнике они снова застряли - тот, кроме защитных стоек, применял еще какое-то умение, почти что в ноль гасящее урон, который в него щедро "вливали" целых четыре персонажа.

Команда 1: Команда 2 - счет 113:109.

- Поднажмем! - стиснув зубы, процедила напутствие Хэйт.

Мечник пал, но они снова не сумели закрепиться на точке "доминирования" - пятеро противников, перегруппировавшись, уже мчали на них. "Еще не время. Пусть они используют все, что у них есть. Теперь четыре секунды - в нашу пользу", - убеждала себя Хэйт.

- Твою...

Они упустили из виду одного из магов, а он пристроился за спиною шамана и успел прочесть "массовое помешательство". Команда адептки, кроме нее самой, бросилась врассыпную. Длань на Монка, на Рэя...

Больше она ничего не успела - ее смели со сцены, еще бы, пять против одной...

Команда 1: Команда 2 - счет 156:171.

Не считая гибели Хэйт, выжила вся группа, и теперь снова понемногу теснила врагов, монах сумел снять дебафф и продержать "своих", так что перевес, полученный за счет помешательства, должен был вот-вот сойти на нет.

Хэйт активировала камнепад, затем принялась за тотемы. Рэй снова ушел в невидимость - и это вылилось в "полет" до круга воскрешения девушки-танцора. Центр сцены был освобожден от соперников.

Немного погодя счетчик показал долгожданную цифру; пальцы адептки легко коснулись пиктограммы уникального умения.

- Разбираем, - устало произнесла она, активируя угольки на ближайшую глыбу.

От начала сражения прошли считанные минуты, а ей казалось, что минула вечность.

Это был, по сути, конец боя: десять секунд заточения, плюс пять оглушения, еще пятнадцать - до воскрешения, затем сколько-то на сбор, да пара мгновений на преодоление лестницы, где их уже встречали...

Битва окончена! Победитель: Команда 1. Счет сражения 250:213.

Участники обеих команд будут немедленно перемещены с арены!

Получено знаков доблести: 1.

- Я никогда так не выматывалась, по-моему, - сказала Хэйт, когда они очутились вне арены. - Но это было неимоверно круто!

Многоголосые восклицания, если собрать все сказанное (а сказано было немало), сводились к: "Мы это сделали! С победой нас! А какого пола было то эльфообразное?" Полемика на тему последнего, как ни странно, затянулась; группа игроков, зашедшая в подземелье посреди обсуждения сего животрепещущего вопроса, даже притормозила, заслушавшись...

- Первый блин был комом, - сказала Хэйт, когда эйфория от победы пошла на убыль. - Да и второй оказался больше на оладушку похож. Но все лучше первого раза... Осталось разобраться, что за зверь такой - знак доблести и с чем его едят?

Рэй рассмеялся, резким выпадом обрывая жизнь зеленого скорпиона (монстр прямо так и назывался). Поскольку расходовать драгоценное время на болтовню и эмоции целесообразным никто не считал, беседу решили совместить с

зачисткой первого (из пяти) уровня подземелья.

- Провести руководство боем - это ты запросто, а заглянуть в инвентарь и прочесть описание предмета - манипуляция архисложная! - поддел убивец вмиг насупившуюся адептку.

- Отстань от дивчины, может, ей религия не позволяет? - "вступилась" Барби.

Хэйт вызвала окно инвентаря, вчиталась в описание.

> Знак доблести.
> Тип: особый предмет для обмена.
> Предмет, получаемый за победу на арене, подлежащий обмену на специальные товары торговца реликвиями (найти этого НПЦ можно в гильдии торговцев любого города Тионэи).
> Класс: редкое.
> Внимание! Предмет не может быть передан или продан другому игроку. Нельзя выставить на аукцион.

Действительно, расписано все было более, чем доступно, а что список товаров на обмен следовало узнавать у самого торговца, понятно было и ежику.

- С такими друзьями, верно говорят - и враги не нужны, - буркнула Хэйт, больше для профилактики. - Вредные вы. Уйду я от вас!

- Ушастая, не вгоняй мобов в депрессию - кроме них, тебе никто не поверит, - фыркнула немного запыхавшаяся гномка.

Малую сегодня жестоко эксплуатировали: пока вся группа начинала зачищать один зал (неровное, словно выеденное исполинским червем помещение), она мчала в соседний зал, "собирала" там всех мобов и приводила к напарникам. Впрочем, чтобы все было честно, вождением монстров договорились заниматься по очереди, за исключением из этой очереди монаха, из здравого соображения: наличие лекаря при группе требовалось беспрерывно.

- Что-то мне подсказывает, в гроб мы их вгоним скорее, чем в депрессию, им переживания Хэйт по барабану, - продолжил ерничать убивец. - Вообще, у меня пара вопросов. Которые я задам, даже зная, что кое-кто может рассвирепеть.

Он подмигнул орчанке, покосился на Хэйт. Не дождавшись реакции (Барби, не отвлекаясь на сторонние раздражители, ломала и крушила скорпионов, адептка молчала просто из вредности), продолжил:

- Умения наших милых барышень. Выделяющиеся на фоне...

общедоступных, скажем так. Я понимаю, что без них было бы тяжелее победить. Но так ли обязательно было их использование?

Маська вдруг стала похожа на чайник, который вот-вот закипит.

- Рэй, - неожиданно обратился эльф к другу. - Ни у одного из мистик-классов нет скиллов массового контроля с шансом прохождения, близким к восьмидесяти пяти процентам, а помешательство прошло на пятерых из шести в нашей группе. И то, что использовал мечник - не имеет аналогов в стандартных умениях. На пятидесятом у стража появляется "несокрушимость", но против нас были двадцатники. И, что касается Хэйт: она отыграла пятнадцать секунд их перевеса, законтролив всю группу. Я не могу гарантировать, что без этого контроля мы бы выиграли.

Скорпионы в зале кончились, включая приведенных Масей, настало время ритуальных поклонов - то бишь сбора лута. Был он не ахти, но бережливая гнома и экономная Хэйт не простили бы того недальновидного, кто предложил бы лут из простых мобов не поднимать. Адептка не стала уточнять, что на нее не подействовало заклинание помешательства из-за Талисмана, реликвии, дающей иммунитет к ментальным воздействиям, это сделало бы выводы лучника еще более мрачными.

- Ты сказал, что у тебя "пара вопросов", - мрачно выговорила квартеронка, разгибая спину. - Это был один. И да, я думала о последствиях. Но таиться всегда и от всех - не для меня. Понимаешь?

Убивец вздохнул.

- Увы, да. Я только повторю, что хотел, как лучше.

- Рэй, - негромко произнес монах, но услышали - и уставились на заговорившего - все. - Хэйт уже большая девочка, умеет думать за себя сама.

Рэй что-то ответил, мол "ничего такого не имел ввиду", но адептка пропустила это мимо ушей, как и возмущения Маськи об "ущемлении прав малых народцев". Коварная память (она не вспоминала поименно никого из одноклассников целых три года, только "они", если речь или мысль как-то касалась школьных лет, а тут - второй раз за месяц!) подкинула, как кадр из фильма, диалог между Алкой Старостиной и Яном. Старостина, словно и не она была зачинщицей половины гадостей, что устраивали Яну несколькими годами ранее, вдруг прониклась светлыми чувствами к "мега-мозгу"; кроме того, прознала о семейной ситуации парня.

- У тебя до-ома та-ак непро-осто все, - сочувственно тянула гласные Алка. - Как ты спра-авляешься?

- Я большой мальчик, Алла. Справляюсь.

Даже без ехидства сказал... Нет, тогдашняя фраза Яна не слово в слово сходилась с тем, что выдал только что Монк, но что-то такое в интонации его было...

"Спросить? А что спрашивать? Как тебя зовут? В какой школе ты учился? Из какого ты города? Ага, вот так он мне все и выложил, вместе с паспортными данными! Да и глупо это..." - как-то заполошно метались мысли в голове Хэйт.

- Так что за второй вопрос, Рэй? - как ни в чем не бывало произнесла адептка. - Ты отвлекся и не договорил.

"Не стану спрашивать. Даже если это вдруг и он - что изменится? Именно - ни-че-го", - это решение успокоило девушку, почти угасив разгоревшееся не на шутку любопытство.

- Да так, ерунда, - отмахнулся убийца. - Хотел поинтересоваться, чего Барби такая тихая сегодня? Птичка "перепил" по темечку вчера не тюкнула? А то мы слегка... превысили норму на выходных.

- В порядке я, - чуть хрипловато ответила орчанка. - О себе беспокойся... И идемте дальше, тремся же на пустом месте.

На втором уровне зеленых скорпионов сменили красные, дав повод для шуток о светофоре. Перед этим, правда, пришлось убить элитного скорпиона-стража. Кен здорово рисковал своей шеей, воскликнув при виде монстра: "Милая, ты ли это? Но почему тебя две?!" - после чего вынужденно демонстрировал, с какой скоростью эльф с высоким параметром ловкости может убегать от орка в тяжелых доспехах.

- Нужен контроль, - задумчиво сказала Хэйт. - У меня только точечный на двадцатом - из достижимого. Ну и лоза. Сад камней - "плюшка" разового применения из-за отката. Маловато будет...

- У меня на двадцать пятом появятся ловушки, - отозвался эльф. - А в остальном - только смеси алхимические, ранга мастер, специализации "разрушение". Как та ошеломляющая, которой наш друг с кинжалами разбрасываться любит.

Рэй сделал вид, что речь вообще не о нем, а он страшно занят "разделкой" скорпиончика на запчасти. Хэйт же напряглась, вспоминая гайд по алхимии. Во многих профессиях, при достижении "потолка" развития появлялась возможность выбрать специализацию, пройдя муторный квест. Так, алхимия на максимуме предполагала две ветки развития: разрушение и созидание. К первой ветке относились многочисленные яды, смеси, порошки, жидкости с негативными свойствами; ко второй - высшего качества эликсиры и свитки усилений. Выбрать, разумеется, можно только одно направление; на уже изученных

рецептах выбор никак не сказывался, зато открывались рецепты эпического класса. Рецепты "миф" (мифические) тоже существовали, но число их обладателей было столь мало, что счастливчиков этих чуть ли не в лицо знала вся Тионэя (и это с учетом того, что при выставлении лотов на аукцион имя продающего "видит" только система). И делиться "местами улова" таких рецептов игроки с общественностью не спешили...

- У нас чем дальше, тем больше оглушающих умений будет, - вставила свои "пять копеек" гнома. - Мы же не мистики тряпочные да великомудрые, чтобы наколдовывать разную гнусь.

Хэйт прокашлялась.

- Ой, ушастая, я не тебя... не того... не злись! - осознала свою промашку Маська.

- Да как на тебя злиться можно, дитятко? - махнула рукой адептка. - Оглушение - это хорошо, конечно, но не совсем то, что нужно. Вот бы...

Она не закончила фразу - вслух. Зато подумала: "Вот бы второй пергамент дал еще одно умение контроля, желательно - с откатом поменьше".

- Есть вариант с увеличением группы, - подал голос Рэй. - Я от этой мысли не в восторге, но готов учесть ваши пожелания.

Ни одного ответа убивец не получил, хотя по лицам можно было сказать, что мысль "переваривается" всеми присутствующими (исключая, разумеется, мобов и питомцев).

Когда Хэйт высказала, что не потянет лечение группы, идея расширить состав была принята без каких-либо возражений. Сейчас, когда все более-менее "пообтерлись", привыкли друг к другу, начали сыгрываться, предположение о "вживлении" нового человека в коллектив отторгалось чуть ли не на подсознательном уровне.

- Я думаю, стоит поглядеть, как дело пойдет с обращением в камень и ловушками, - без особой уверенности предложила квартеронка. - И файтерскими оглушениями, как без них...

Мася покивала, явно придя к каким-то своим выводам.

- Экспа, готовься! - выпалила она, пригрозив неизвестно кому секирой. - Мы идем за тобой!

Первой в себя пришла Барби (от хохота, от чего же еще?), предупредив:

- Малая, ты бы потише, а то вдруг наоборот - экспа нечаянно нагрянет, когда ее совсем не ждешь?..

Орчанка напела вторую часть фразы, под аккомпанемент задорного смеха напарников.

- Самое веселое, - с улыбкой прокомментировал Рэй. - Что боевая наша подруга права на все сто: особенность этого данжа,

если кто не в курсе, состоит в том, что здесь нет фиксированной точки нахождения босса. Он может появиться в любом зале, после зачистки мобов в нем, на любом уровне. Смекнули?

- Э?! - округлила бордовые глазки гнома.

- Вот тебе и "э", - хмыкнула Хэйт, щелкнув мелкую по носу. - Босс, как я понимаю, не "мини"?

- Не-а, - покачал головой убивец, вслед за Барби замурлыкал тихонечко: - Экспа нечаянно нагрянет...

Третий уровень населяли в основном черные скорпионы, твари значительно более опасные, чем их сородичи, обитающие повыше. Зато из них можно было добыть ядовитую железу черного скорпиона, алхимический реагент для сильнодействующего яда. Залы стали больше, а проходы между ними - еще более извилистыми. Прямого пути комната-коридор-комната, начиная с третьего уровня данжа, не существовало, зато была огромная разветвленная система залов и переходов, с уймой "бродячей экспы" (по словам так и не унявшейся Маськи). Кроме скорпионов, появились (видимо, разнообразия для, чтобы игроки не заскучали) громадные плотоядные черви, вылезающие из-под ног в самые неподходящие моменты. Назывались монстрики - люмбры. Один такой "люмбр" пытался заглотить Монка, причем частично ему это даже удалось. Монах после извлечения из челюстей с омерзением морщился и отряхивался, как большой мохнатый пес после купания (очень-очень недовольный пес).

Шли они неплохо - в самом деле неплохо, хотя ни о каких мобах из соседних залов речь уже не шла, хватало за глаза тех, что были в досягаемости. Зато все были живы, включая питомцев, вызванных еще на первом уровне, инцидент с монахом оказался единичным, видимо, сказалось неудачное расположение (или червь попался зело голодный, как предложила Барби).

Хорошо шли.

Пока адептка в горячке очередного боя не наступила на участок, в котором незадолго до этого зияло отверстие хода люмбра... Червь уже был повержен, отверстие само собой закрылось, поэтому мелкая оплошность девушки легко объяснялась (к слову, Хэйт удивлялась больше всего не тому, где умещались массивные твари - спуски между уровнями были глубокие, а исчезновениям отверстий-червоточин после убиения монстра).

И все бы ничего, если б не провал, недолгий полет и болезненное падение адептки после этого неаккуратного шажка...

Задание! Подземелье внутри подземелья (ситуативное).

Исследуйте ходы люмбров, проеденных ими между уровнями Ямы Скорпионов и найдите выход.

Награда: неизвестно.

Требования: попасть в лабиринт люмбров.

Уровень сложности: скрытое ситуативное задание.

Внимание! Если вы погибнете прежде, чем найдете выход, задание будет считаться проваленным!

Хэйт тихо, но с чувством выругалась. Включила "светильник" - умение "свет во мгле". Выругалась еще раз, погромче.

Попыталась активировать почтовый сервис - безуспешно. Покричать - никто не откликнулся. Того, что на крик выползет "червячок", квартеронка не опасалась, штрафа за провал нет, так и воля Ашшэа с ним, слетит квест - туда ему и дорога.

- Богов уже вспоминаю. Игровых. До полноты картины не хватает мне смирительной рубашки, - досадливо пробормотала Хэйт.

Геро, провалившийся вместе с хозяйкой (а нечего было под ногами крутиться!), отсвечивал шкалой здоровья в красной зоне.

- И как только не убился, чудо-юдо ты мое злосчастное? - вопросила адептка, подлечив питомца.

Не то, чтобы она надеялась на ответ или какую-то реакцию, просто звук своего голоса успокаивал.

Следующим вызовом стало окно инвентаря на предмет поиска свитка переноса, она была уверена, что покупала несколько, или Рэй делился, когда они по квесту очутились в каменном мешке... Хэйт выругалась в третий раз, проклиная и дырявую свою память и манию экономить на всем. Свитков не было, ни одного.

- Приплыли мы, зеленый, - вздохнула адептка. - Придется и вправду искать чертов выход...

Больше всего озадачивало слово "лабиринт" в описании задания. Бродить до посинения, покуда не закончатся запасы пищи - это было бы крайне печальным исходом. "Что я знаю о лабиринтах? Правило одной руки, но оно, кажется, не работает в каких-то замкнутых петлях", - размышляла Хэйт, подумывая заодно и о выходе из игры, с целью поиска схемы лабиринта или советов по прохождению оного в сети (не могло быть такого, чтобы она первая сюда угодила). Нити Ариадны под рукой не было, хлебных крошек, чтобы ими посыпать пройденный путь,

тоже не имелось, да и от идеи о поиске схемы адептка, поразмыслив, отказалась - без идеальной фотографической памяти пользы от такой схемы было чуть, и не факт, что "добрые люди", попавшие в эти ходы до нее, спешили на форум делиться опытом. Что-то ей подсказывало, будь в открытом доступе хоть одно предупреждение о возможности провала, Рэй бы их предупредил - к вопросу подготовки и сбору информации он всякий раз подходил крайне ответственно.

Почему ухнула в эту дыру только она - этот вопрос тоже занимал адептку. Нет, то что остальные обходили затянувшиеся отверстия - объяснимо. Понятно. Но не верилось ей, что напарники не пытались ей помочь, даже если это и означало свалиться следом. Хэйт почти наяву видела, как Маська замахивается на убивца кулачком (а то и секирой в режиме боя), требуя немедленно достать "ее ушастую", как исследует Кен провал, в каком бы он ни был виде, как Барби обещает забубенить в табло криволапым разработчикам, ежели с их дивчиной что случится... Как Монк стоит в сторонке, молчит, морща лоб в напряжении, а Рэй пытается всех успокоить, даже если сам от спокойствия далек, как от льдов Антарктиды...

Окно группы в тот момент, как Хэйт очутилась в ходах люмбров, посерело, показывая, что компаньоны вне зоны досягаемости, но это не значило, что они бросили бы ее тут одну, будь у них хоть малый шанс что-нибудь сделать. Следовательно, попасть в лабиринт вслед за ней они попросту не смогли, что наводило на мысли...

В чем ее отличие от всей группы (а может, и в более обобщенном смысле, ведь по данжу ежедневно проходит масса игроков)? Смешанная кровь? Из шестерых только она была на четверть дроу, на три четверти - человеком, все прочие являлись "чистокровками".

- Глупая версия, - постановила Хэйт, медленно и крайне осторожно продвигаясь вперед по проходу. - Червям сугубо фиолетово, кого мусолить в качестве плотного ужина.

Кое-какую часть соображений о происхождении, однако, со счетов сбрасывать она не стала. Дроу - знатоки подземелий, это общеизвестный факт. Малый подгорный народ, сиречь - гномы, больше специализировался по шахтам, а темноухие в подземелье любого происхождения чувствовали себя, как дома.

Кроме того, Хэйт помнила тварей, коих истребляла в храме Крейнмера, тех же липров - неудачный эксперимент послушницы. Как знать, а не результат ли очередного опыта, вымахавший, скажем, из безобидного земляного червячка, смылся от создательницы и окопался в Яме Скорпионов? А там, глядишь, и

"семью" завел...

Дальше размышления переключились на Талисман Забвения, который старшая жрица Ашшэа назвала ключом, а ключи, как известно, обладают свойством что-то открывать... Или, раз он "один из пятидесяти", притягиваться по принципу "подобное к подобному".

- Бред, - покачала головой она, притормаживая: впереди, похоже, была развилка.

К столь же глупым версиям Хэйт отнесла и связь с новоприобретенным достижением, "взглядом истины", даже полагая, что оно не относится к числу распространенных. Что такого особенного она могла тут этим взглядом высмотреть? Сколько у люмбра хп? Так это она еще в залах выяснила. Иными словами, к делу ее художественные навыки и специфичное достижение едва ли были причастны...

Схема, карта, лабиринт - все это подсказывало, что навык картограф мог иметь некое отношение к попаданию сюда, но тогда напрашивался вывод: главная цель - не выбраться наружу, а найти что-то внутри.

- Вменяемо, хоть и связано с неучтенными трудностями, - остановившись, сказала Хэйт.

Она добралась до первой развилки, и теперь следовало озаботиться непротиворечивым планом действий.

Тем паче, что самый прозаичный из вероятных источников ее неприятностей - его величество Случай - со счетов сбрасывать на стоило. "Ага, раз в календарный год, в день солнцестояния, когда ближайшая планета проходит некое созвездие на местном небосклоне, одна глупая курица может получить - совершенно бесплатно! - незабываемую экскурсию по "городку" червей-людоедов!" - на этом жизнеутверждающем пассаже Хэйт решила переключиться на поиски выхода.

К "почемучкам", как здраво рассудила девушка, правильнее будет вернуться позже, на поверхности, с чашкой чего-нибудь горячего, в кругу друзей. Можно даже с Маськиной кошкой на коленях, мурчащей и выпускающей коготки, атмосферы ради...

Ход раздваивался: часть уходила влево, немного отклоняясь от того, по которому брела квартеронка, другая - отворачивала резко вправо. Хэйт в который раз мысленно возблагодарила умение "свет во мгле" и день, когда она приобрела книгу для его изучения (кстати, ларчик причинный мог открываться проще, чем она нагородила - возможно, для провала достаточно было просто владеть этим заклинанием).

- Художник я или где? - фыркнула Хэйт, творчески подходя

к решению задачи лабиринта, а именно - доставая из инвентаря тюбик с краской. - Погулять вышла, ага. Добровольно-принудительно.

Она потрогала пальцем стену - закругленную, равно как и пол с потолком (идти по этой "трубе", не согнувшись, она могла только благодаря невысокому росту; та же Барби на ее месте вынуждена была бы пригибаться при ходьбе). Поверхность стены оказалась довольно ровной, не рыхлой, следовательно, на нее вполне можно нанести краску, что адептка и проделала, сначала выдавив немного краски из тюбика на палец. Кисть и палитра - это отлично, но не в условиях, когда мимо могут мирно проползать червячки, устроившие эти самые ходы, а чем меньше "лишних" предметов в руках, тем проще их убрать, заменяя на оружие.

Хэйт сделала пару пометок на правой стене: крестик, означающий, что из этого прохода она пришла, и двойную стрелочку, заворачивающую на стенку правого отворота. Она была правшой, отсюда и уклон в правую сторону, да и правило одной руки, как единственно знакомое для прохождения лабиринтов, задействовать посчитала верным, разве что, внеся кое-какие дополнения.

- Отлично, - с чувством выполненного долга сказала она, убрала тюбик и двинулась в отмеченный коридор.

Теперь, если этот ход окажется петлей, она пририсует кружочек к стрелке, обозначая, что "ловить там нечего", и двинется в левый проход. И не важно, если придется несколько раз проходить одни и те же коридоры, ведь каждый раз она сможет дополнять отметки. Главное - не запутаться и сохранить ясность мысли, а наличием подсказок она себя обеспечила.

Шагов через двадцать обнаружился местный житель, люмбр. Сражение в замкнутом пространстве, без свободы маневра, легким и приятным назвать язык бы не повернулся, но Хэйт была готова к этой встрече, а червь, судя по его неповоротливости в первые мгновения схватки - нет. Но радости от победы не было. Теперь, имея опыт столкновения с "наглядным пособием" внутри ходов, девушка могла руку дать на отсечение, что их (ходы) "проедали" не люмбры. Размеры не совпадали: червь "в высоту" едва ли половину расстояния от пола до потолка занимал. Создатель этих тоннелей был намного крупнее обычного люмбра.

И что-то ей подсказывало, рано или поздно она с этим "строителем" столкнется.

- Ничего, зеленый, мы тоже не лыком шиты, - недобро выговорила Хэйт. - Ты, главное, держись позади меня и не лезь в

драки.

По-хорошему, животинку следовало отозвать - сожрут же и не заметят. Только остаться одной в неизвестности, тишине и мраке за пределами радиуса заклинания - эта перспектива пугала, хоть и не считала себя Хэйт слабонервной. В инвентаре лежало два свитка воскрешения питомца, хорошо, что про них она не забыла и не зажала пару монет в вечном своем скупердяйстве.

Через час блужданий (она время от времени сверялась с игровым таймером), восемь пройденных поворотов, один из которых заворачивался петлей, заставив адептку возвращаться к предыдущей развилке, на счету ее было пять уничтоженных люмбров. Навык картографа, методично проверяемый на каждой развилке, всякий раз отказывался активироваться, а Хэйт начала злиться.

- Перерыв, - устало произнесла она, приваливаясь к стеночке.

Перекусив и переведя дух, Хэйт продолжила движение.

Следующий час мало отличался от предыдущего: те же ходы, те же пометки, те же люмбры. Но что-то начало вырисовываться в ее восприятии, так, она могла уже заранее угадать, скоро ли будет развилка, в какую сторону повернет коридор, где выше опасность наткнуться на "лежку" червяка... Как говорил Кен: "В этой игре нет ничего бессистемного. Соль в том, чтобы вычленить элементы этой системы, распознать и применить с выгодой для себя".

- Мы выберемся, зеленый, - убежденно сказала Хэйт. - Твоя хозяйка, может, и не такая умная, как Кен, но и мои хилые извилины что-то, да могут!

Минул еще один час. Хэйт по-прежнему рисовала пометки на стенах, при этом все чаще ловя себя на попытках сравнить лабиринт со... снежинкой, вырезанной из бумаги. Только части, по которым как бы прошлись ножницами, "прорези", собственно, образующие узор, это стены и то, что за ними, а бумажная часть снежинки, после тех ножниц уцелевшая - ходы. Пересказать кому-либо эту гипотезу адептка едва ли решилась бы - сочтут же за двинутую, как ни объясняй, что она творческая личность, художник и вообще, она так видит!

Вопрос, задаваемый Хэйт самой себе, состоял в том, что в центре снежинки-лабиринта? Выход или же... настоящая цель, в чем бы она не заключалась, будь то монстр, прорывший ходы, а то и (может быть и такое) породивший люмбров, или какой-то предмет, который нужно отыскать и вынести на поверхность?..

Ответ она получила только через пару часов: даже с интуитивным пониманием устройства лабиринта, пройти его

быстрее было весьма затруднительно, так он был велик; кроме того, схватки с червями тоже требовали времени - это группе из шести игроков тот люмбр на одну совместную атаку, для одинокой адептки задача усложнялась в разы.

Чем ближе подходила она к "сердцевине", центру лабиринта, тем шире становились тоннели. Поначалу это было едва заметно, но чем дальше, тем явственнее становилось это изменение. В центре же...

- Два в одном, - без намека на удивление констатировала Хэйт. - Этого-то я и опасалась...

Внушительных размеров зал был виден ей не полностью, слабое освещение самого зала не располагало, но здесь вообще был хоть какой-то свет, кроме источаемого заклинанием адептки, что значило - она не ошиблась в выводах.

Хэйт подобралась поближе (на цыпочках и не дыша), чтобы осмотреться.

> Задание! Подземелье внутри подземелья (ситуативное) - изменено!
>
> Вы обнаружили выход из лабиринта люмбров, но дорогу к нему преграждает Люмбар - монстр, чье существование противно богам. Вы можете пройти в портал (в таком случае Люмбар не станет атаковать вас) или же попытаться уничтожить монстра. В случае вашей победы люмбры будут ослаблены, и со временем вымрут.
>
> Награда: вариативно.
>
> Уровень сложности: скрытое ситуативное задание.
>
> Внимание! Если вы предпочтете не убивать Люмбара или же погибнете, сражаясь с ним, награда за задание будет минимальной!

Предложи система быстрый и бескровный вариант завершения квеста раньше, до того, как Хэйт промаялась несколько часов в лабиринте, она, не раздумывая, согласилась бы на него. Но теперь ее усилия требовали должного вознаграждения, поэтому распухшая в середине сегментированного тела хреновина, именуемая Люмбар, стояла (хотя, скорее, лежала, слегка трепыхаясь) в шаге от внесения в книгу вымерших существ Тионэи.

Монстр был элитный, как и следовало догадаться, почти шестьдесят тысяч хп при всего лишь тридцатом уровне, из-за титанических размеров, наверняка, неповоротливый, зато если позволить себя придавить тем же хвостом или сжать между

сегментами - пиши пропало. Вдоль стен по всей окружности были как-то беспорядочно навалены белесые коконы, под потолком расположились "кляксы" лишайника (или мха?), очень схожие с теми, что Хэйт видела в пещере под храмом Ашшэа, когда выполняла задания с древом скорби и древом познания, эти-то "кляксы" и освещали зал. И, если в безопасности "осветителей" адептка не сомневалась, то коконы внушали серьезные опасения, не говоря уже об их количестве...

Она немного замешкалась, решая, отозвать или оставить при себе питомца, ведь в случае гибели терял он всего пять процентов опыта, что было не страшно, за время хождений по лабиринту на червячках Геро прокачал целый уровень и еще чуть-чуть сверху. Зато, если все завершится успешно, опыта ему "отсыпет" ого-го сколько! Немного угнетало только два нюанса: использовать свиток воскрешения можно было только вне режима боя; Хэйт не знала, что будет, если погибнут они оба - перенесется ли "трупик" питомца в круг вслед за ней или... Вот это "или" дико нервировало, причем подумай она заранее и поищи ответ на сайте, не было бы таких заморочек.

Здесь хорошо бы звучало что-нибудь пафосное, вроде: "Мы прошли весь путь вместе, так идем же до победного конца!" - или там: "Я не дам тебе умереть, мой маленький чешуйчатый друг!" - но Хэйт обошлась ехидным смешком. Чешуйчатому другу сантименты были до свечки, да и не о том надо было думать...

Порция мяса моллюска, аура стойкости, проверка эликсиров... В бой!

Камнепад - разнести к чертям лысым эти коконы, не дожидаясь, что из них выползет! Отскочить: Люмбар со змеиной грацией метнулся всем телом в ее сторону. Выставить трясину, раз на эту заразу не "легла" лоза...

Пробежка через весь зал, тлен, угольки, пыльца... Взгляд на лог урона, тихий мат: пыльца, хоть и прошла, но урон от нее по твари - мизерный. Не иммунитет, но устойчивость...

- Чтоб тебя...

Угольки по новой, тлен, отбежать... Моб начал странно сворачиваться, распухшая часть его тела оказалась на вершине "конуса", набухла еще сильнее; опухоль эта с противным хлюпаньем взорвалась, вывалив с дюжину новых коконов. Рана на теле Люмбара затянулась мгновенно.

Покуда длилась эта мерзопакость, Хэйт не теряла времени, сливая ману на заклинания. Почти десять тысяч здоровья элитного монстра она успела снять, не получив ни одного повреждения!

Камнепад еще откатывался, а коконы начали раскачиваться,

на глазах увеличиваясь в размерах. "Ускоренное созревание", - глупейшая мысль промелькнула в уме Хэйт. Пять секунд отката - адептка понадеялась, что "детеныши" не успеют сформироваться полностью за это время и вмешаться в сражение, но здорово дала маху. Люмбар не стал ждать "взросления" своих "деток", он начал их проглатывать.

Каждый сожранный кокон восстанавливал твари тысячу единиц здоровья! Пара мгновений - и все труды Хэйт пошли насмарку, шкала хп червя заполнилась до предела, а сама адептка чуть не взвыла: сегмент тела червя-гиганта, отвечающий за коконы, уже распухал заново...

- Тебе бы сейчас облизнуться, как вороватому коту, стибрившему сметаны крынку, да вот жалость - нет у тебя языка, - от досады адептку "пробило" на словоохотливость.

Она откупорила эликсир маны, глянула на Геро - питомец сидел, согласно команде, почти вжавшись в стеночку, и не встревал в сражением никаким боком.

- Вторая серия, - хмыкнула Хэйт невесело, активируя тлен и успокаивая себя мыслью, что банок много, хватить на затяжной бой должно...

Наверное. Если очень повезет.

Уйму времени спустя загнанная, взмыленная, как лошадь после скачек, Хэйт сжимала в занемевших пальцах последний эликсир маны. Геро, по-прежнему живой и невредимый, сидел у стенки, а Люмбар... Люмбар покоился с миром.

Бой на откатах, игра на нервах - вот, что это было. Когда же гигантский червь издох, у адептки не было сил даже на то, чтобы вызвать окно инвентаря и убрать ненужный уже пузырек в ячейку. Она глядела на россыпь системных сообщений и недоверчиво покачивала головой.

Критический удар! Вы нанесли 1996 единиц урона умением Тлен!

Поздравляем! Ваш уровень повышен!

Мудрость увеличилась на 2.
Интеллект увеличился на 1.

Вы получили 5000 очков репутации с орденом Ашшэа!

Вы получили 500 очков репутации с орденом Балеона!

Вы сокрушили Люмбара! Чтобы завершить задание: Подземелье внутри подземелья, предъявите железу Люмбара представителю ордена Ашшэа или Балеона!

Геро тоже "подрос" на уровень, но Хэйт удивлялась не этому.

Тлен, закастованный в момент, когда Люмбар уже тянулся, разявив пасть, к коконам, был жестом отчаяния. Последний эликсир оставался у Хэйт, и маны, восстановленной им, не хватило бы, сожри монстр хоть один кокон; камнепад же откатиться не успевал. Сад камней адептка потратила пятью минутами ранее, когда у нее слегка сдали нервы, только вот урона не хватило, чтобы добить червя - самую капельку, и он снова "отожрался". За все сражение (Хэйт пролистала лог от и до) это был первый и единственный критический удар с ее стороны, словно и не было у нее пассивки "удача" и бонуса от наплечников. Сопротивление к "маг-критам", как часто сокращали игроки долгое "магический критический удар", наверняка имело место быть у твари в "загашнике"...

В течении боя она лишь единожды получила урон - когда не успела вовремя отскочить, а потом споткнулась, совершенно по-глупому, на ровном месте. Червь, применивший в очередной раз свой "пресс" - так это умение назвала Хэйт - легонько задел кончиком хвоста ее плечо, "погладил" можно сказать. Вследствие этого поглаживания полоска хп адептки просела до красной зоны.

Еще у него был "каток" (тоже самоназвание авторства Хэйт) в арсенале, но он редко его использовал, чему адептка радовалась искреннейше, уворачиваться от катящейся через весь зал массы - удовольствие не для всех. В итоге она носилась по помещению, что та вошь по гребешку, лишь бы не попасть под удар тварюги, лишь бы выжить! И каким-то немыслимым чудом ей это удалось, хотя Хэйт, после наглядной демонстрации урона Люмбара (дикого, что ни говори, если не увернуться), свои шансы на

выживание оценивала, как исчезающе малые.

Но даже не это вызывало ее удивление после схватки.

В пантеоне Тионэи пять богов, в описании задания значилось: "Монстр, чье существование противно богам", а репутацию она получила только от Ашшэа и Балеона (с десятикратной порезкой), равно как и предложение о сдаче квеста касалось этих двух божеств.

- Как так? - недоумевала Хэйт. - А остальные?..

Еще раз покачав головой, она приблизилась к темному сгустку, оставшемуся в месте гибели Люмбара. Чуть дальше появился и сундук, будоража любопытство адептки. В сгустке нашлась железа - квест-итем, а в сундуке... гравюра. На ней сплетены были в объятиях мужчина и женщина на фоне какого-то космического пейзажа. По длинным ушам и резким чертам лица в женщине угадывалась эльфийка, Хэйт готова была поставить на кон все свои деньги - темная. Мужчина, вероятнее всего, был человеческой расы.

Металлическая пластина также распознавалась, как квест-итем, и название она носила, согласно описанию: "Страсть богов".

- Ашшэа? - изумленным шепотом озвучила догадку Хэйт. - Балеон?..

"Нет-нет-нет, сейчас я такого нафантазирую, что без ста грамм потом не разберу", - спешно одернула себя Хэйт, убирая гравюру в инвентарь и доставая из оного досочку и грифель. На этот раз обошлось без осечек - картографический навык заработал, только выдал предупреждение, что ввиду особенностей устройства подземелья зарисована будет только та его часть, по которой пролегал маршрут прохождения.

Увы, процесс затягивался, и мысли Хэйт снова и снова возвращались к найденной гравюре. История мира (лор[15] Восхождения), зияла дырами, умышленно оставленными создателями игры, к "теологии" это относилось особенно сильно. Предполагалось, что к общим сведениям игроки в самом Восхождении найдут дополнения, углубляющие "картину мира". Многие "темные места" раскрывались во время эвентов, немалую часть "неизвестной истории" рассказывали НПЦ, при достижении игроком соответствующего уровня репутации. Не всем такая подача информации нравилась, но диктовала правила корпорация, поэтому недовольным оставалось лишь строчить стены текста на форуме в попытках "сваять" свою версию лора, так сказать, "от фанатов".

Итак, если изображение действительно несло образы

Балеона и Ашшэа, открывалась новая веха в истории мира и его небожителей. Ведь, насколько известно было Хэйт, во всех официальных источниках эти два божества считались противоборствующими, даже враждебными по отношению друг к другу. Тем не менее, на отношениях рас дроу и людей это противостояние никак не сказывалось... Оставалось придумать, что делать с этой находкой, ведь реакцию орденов предсказать было невозможно!

Работа над планом подземелья закончилась.

- Один клад? - огорчилась адептка, увидев результат.

Хэйт ожидала большего, зато отметка указывала на тот зал, где она была (и где до этого обитал Люмбар), так что сбивать ноги в обратном направлении не было нужды.

Достав и идентифицировав предмет из тайника, она схватилась за голову.

- Что за день-то сегодня такой?! - возопила Хэйт, пытаясь понять: радоваться ей или плакать?..

"Часть утерянной карты" - назывался неровный листок с малопонятными символами, не смахивающий на карту, как ни крути. Предмет для задания - эта строка в описании тоже была понятна. Но вот класс "мифическое" и вопрос, хочет ли она приступить к выполнению задания уровня сложности "мастерский" - это ни в какие ворота не лезло!

- Хочу, куда деваться-то? - устало выдохнула она, соглашаясь на новый квест.

И долго-долго вчитывалась в буковки, составляющие описание, прежде чем "догнала", о чем речь...

Задание! Утерянный путь.

Последний страж Замка-за-Завесой перед уходом в иные пределы создал десять экземпляров карты, с помощью которой можно добраться до Замка. Он самолично разорвал каждую карту на четыре части и сотворил пятую - магическую печать, позволяющую скрепить обрывки и сделать их единым целым.

Соберите вместе четыре обрывка карты и магическую печать к ним, чтобы воссоздать карту.

Внимание! Все части утерянной карты из-за магического воздействия выглядят одинаково, для воссоздания достаточно найти и совместить любые четыре обрывка с магической печатью.

Награда: нет.

Требования: нахождение части утерянной карты.
Уровень сложности: мастерский.
Внимание: после того, как вами будут собраны четыре части карты, на поиск магической печати будет отпущен один месяц. Если по истечению срока вы не сумеете отыскать магическую печать, задание будет считаться проваленным без возможности повторного прохождения.

"Награда: нет", - эта часть приглянулась Хэйт больше всего, точнее, чувство юмора разработчиков, писавших этот квест.

- Соригинальничали ребятки: трудиться надо за идею, а не за такие глупости, как золото или опыт, да-а...

Частей, если она верно поняла описание, всего было сорок и одна - которая магическая, камень преткновения всего задания. Карта... Замок-за-Завесой... "Ключ от завесы"...

- Черт, Замок! - от масштабности догадки у нее аж горло перехватило. - Тот Самый Замок?!

Рекламщики, утверждавшие, что Замок, изображенный на логотипе, игроки называют "замком пурпурных небес", кривили душой. Нет, звучало, несомненно, романтично и привлекательно - но неискренне. Тот Самый Замок или просто Замок (с большой буквы, приз того стоил!) - эти названия произносились чаще, чем то, что значилось на официальном сайте.

Собрать карту, по которой можно пройти к Замку - действительно, само по себе награда, ежели это и вправду о нем говорилось в описании. При желании только информацию можно продать за громадные деньжищи!

- Выдыхай, бобер, выдыхай, - попыталась успокоить себя адептка. - Не я одна такая умная, и, наверняка, на этапе на время пролечу, как та фанера над Парижем.

Но виртуальное сердечко трепетало, несмотря на все увещевания... "А если... А вдруг?.."

- А в магазин губозакаточных машинок, там как раз распродажа! - одернула себя Хэйт. - Ишь, размечталась!

Адептка решительным шагом направилась к нише с порталом: задерживаться в данже, вымотавшем ее до изнеможения, Хэйт не желала ни одной лишней минуты - и без того весь вечер тут угробила, пора бы и на выход. "Неправильная я дроу, дефектная. Они всю жизнь в подземельях проводят, а я от нескольких часов на стенку лезть готова", - с такими мыслишками девушка отмахнулась от предупреждения от системы, что портал-де односторонний, пройдя сквозь него, вернуться она не сможет.

- Да я сверху приплачу, лишь бы с гарантией, что сюда больше - ни ногой! - буркнула Хэйт, устремляясь в радужные переливы малых портальных врат.

Портал выбросил Хэйт ко входу в Яму Скорпионов, и тут же вокруг адептки закружился хоровод феечек. Изменилось отображение окна группы, а стайка фей резко увеличилась еще на парочку, особо настырных крылатых малявок. Их-то Хэйт и подозвала в первую очередь, справедливо полагая, что феи "первого разлива" несут послания разной степени обеспокоенности напарников.

Спустя минут десять-пятнадцать адептку тискали, обнимали, оглушали криками и писками разных тональностей... Словом, радовались обретению "ушастой катастрофы".

- Ребят, я вам все расскажу, но в другой раз, хорошо? Вымоталась так, что дышу - и то с трудом, - посетовала Хэйт, ничуть не кривя душой: хотя шкала бодрости и была полна до краешка, усталость была такая, что она ног под собой не чуяла. А ведь назавтра назначены были пытки, то есть обучение детишек разумному, доброму, вечному...

И под шумок (как-то без восторга встретили друзья ее заявление) негромко проговорила:

- Выход.

- Дом, милый дом...

Вероника выбралась из капсулы, поспешила к выключателю - темени ей за глаза хватило в ходах виртуальных червей. Спать хотелось неимоверно, но она в принудительном порядке заставила себя нарезать и съесть салатик, запивая томатным соком. Находки (гравюра и обрывок карты) не давали покоя.

Что вещицы не рядовые - понял бы и младенец, но, чтобы что-то весомое "поиметь" за эти предметы, придется немало крови и пота (игровых, конечно же) пролить... Мороки уйма будет, это стопроцентно. И еще один скользкий момент: говорить ли о находках друзьям? В этот раз она сбежала, сославшись на усталость, но завтра придется что-то говорить: либо правду, либо что-то вроде сочинения на тему: "Как я провела лето"...

Она хотела им доверять. Но еще больше хотелось ей не обмануться в конечном итоге.

- Промолчу, - Вероника скривилась, как от кислятины какой. - Меньше знаешь - лучше спишь.

Дети!..

"А-а-а!" - мысленно кричала Вероника. Учить! Детей! По своей воле - никто за язык не тянул - сама дала согласие.

Нет, сами дети были милые, очень спокойные (по правде сказать, даже слишком спокойные), они внимательно слушали все ее указания и, как могли, старались их воплотить - так было в прошлый урок, когда Вероника заменяла Стаса на занятии. Но одно дело подменить привычного детям преподавателя на один урок, и совсем другое проводить такие уроки стабильно, каждый раз глядя в глаза ребятишкам, для которых дом - муниципальное здание из трех этажей.

- Белозерова, ты трусиха! - хмыкнула девушка и полезла на антресоль за старыми конспектами и рисунками.

Самое смешное, что урок пролетел так быстро и легко, что Вероника даже не поверила часам, когда они показали время окончания занятия. Поскольку дети посещали дополнительные уроки по желанию и в соответствии с увлечениями, в классе были только те, кого на самом деле интересовали живопись и рисунок. Отклик со стороны учеников был просто невероятный, а обещание Вероники собрать на следующем занятии настоящую, "взрослую" композиционную "горку" осветило лица ребятни широкими и светлыми улыбками.

"Детям нельзя лгать - они улавливают фальшь лучше любых детекторов. Верить им, быть с ними искренними, показывать, что ты гордишься их успехами - работа учителей". Тот день и случайно подслушанный разговор между матерью и молоденькой учительницей, только-только из ВУЗа, Вероника помнила отчетливо. Собственно, тогда она и познакомилась с Галкой... Галиной Валентиновной, как представила коллегу мама. Кто бы мог подумать, что через неполных пять лет так обернется: Вероника будет пробовать свои силы в преподавании, а Галя с мужем станут самыми близкими ее друзьями?..

Совместить полезное с полезным - это Вероника надумала сделать на обратном пути. По дороге в детдом она видела вывеску книжного магазинчика, что было весьма кстати.

- Мне книгу по кулинарии. Для чайников, - обратилась Вероника к девушке, скучающей за кассой.

Та уронила пилочку для ногтей, ойкнула, заморгала часто-часто.

- Что, простите?..

- Кулинарную книгу. С простыми рецептами, - стараясь не ухмыляться совсем уж ехидно, ответила Вероника. - Книг для "продвинутых пользователей" не нужно, такие уже есть.

Дома и впрямь имелось две книги, причем одна пугала девушку одними названиями ("крученики по-хустски", "суп а-ля рен" и прочими), а стиль второй добивал наповал тех, кому не хватило первой: "1 фунтъ телятины, 1/4 фунта чухонского масла,

1/2 французской булки, фрютюрь номер какой-то там"... Этот "фрютюрь" вызвал у Вероники легкую истерику, поэтому читать дальше она просто не решилась.

Покупка состоялась после сбивающей с толку кутерьмы с подзыванием продавца, поиском упавшей пилочки, зрительным "контактом" с полкой, целиком заставленной кулинарными книгами всех разновидностей (в переплетах толстых, твердых и солидных, в переплетах мягких, с альбомными пластиковыми листами, собранными на спирали, в обложках кричащих расцветок, от известнейших шеф-поваров и далее, и далее), и наводящих вопросов продавца: "Яичницу жарить умеете? А блины? Как насчет каш?"

На улицу Вероника выскочила пулей, отсвечивая красными ушами.

- Фу-ух, - выдохнула она, косясь на бумажный пакет с приобретением. - Поздравляем, профессия Кулинар получена! Текущий уровень мастерства: один-точка-ноль. Ранг - новичок. И чего она так странно на меня смотрела, когда я спросила, есть ли здесь рецепт тушеной капусты?..

Хэйт снова атаковали мелкие пакостницы - феи. Причем ей показалось, что им "подкрутили" поведенческую схему - прежде они не норовили хлопнуть адресата по носу и не дергали за волосы.

- Эй! - возмутилась адептка.

Вредины отреагировали, уронив два свитка ей на макушку.

- Эй!!! - еще громче рявкнула Хэйт... в никуда - феечки рассыпались искрами. - Вот же... Маськина родня в пятом колене! Шкодницы те еще, но такие милые, что и пришибить охота, а рука не поднимается!

Письма были от гномы (еще разок помянутой "добрым" словом) и убивца. Складывая их послания вместе, выходило, что сбора для арены сегодня не будет, гномка занята "добычей полезных ископаемых" - алмазов для задания, срок выполнения которого истекал, а остальные участники команды записались в грибники, чтобы помочь напарнице.

Хэйт отправила Рэю записку с обещанием присоединиться к сбору грибов чуть позже, как разберется со своими делами. И впрямь, пора было решать храмовую проблему, благо, козыри на руках адептки теперь имелись - и еще какие!

Уже стоя перед храмом Балеона в Велегарде она проверила (четвертый раз кряду), не ошиблась ли она в своей интерпретации сдачи "Подземелья внутри подземелья". Никаких территориальных условий не было, что значило...

- Стоп, - Хэйт резко затормозила. - Это не может быть так легко.

Совпало, конечно, удачно: у нее "висел" непонятный квест, в процессе прохождения Ямы она попала в ходы, чтобы в конечном итоге получить квест-итем, идеально подходящий для того, чтобы "впечатлить" жреца по заданию "Двоебожие". Слишком гладко выходило. "А что, если бы я не упала в ту дыру? Или мы пошли бы в другое место?" - беспокойно метались вопросы в уме Хэйт.

- Я спутала причину и следствие, - поморщилась она, со свистом выпуская воздух изо рта. - Связь-то есть, но чтоб так - на поверхности? Ой, как сомнительно...

Так, с печатью глубокой задумчивости на лице (иной мыслитель позавидовал бы), она дошла до излюбленного местечка для "посиделок" и опустилась на травку.

- Должно быть другое решение...

После выхода из лабиринта Хэйт решила, что главной целью его было нахождение части утерянной карты - и это состыковывалось с ее ранними измышлениями. Гравюра не совсем "контачила" с версией, но судя по тому, что обретение ее не вызвало начало задания, нужно было соответствовать еще каким-то условиям, чтобы квест активировался. Поэтому Хэйт заключила, что гравюра - вторична, и то, что она провалилась в ходы, было вызвано наличием навыка картограф - тем более внятным выглядело это предположение на фоне того, что навык был внеклассовый, и при этом непопулярный.

"Пожалуй, разобраться с задачкой "Двоебожия" с помощью железы Люмбара можно, но правильно ли это? Тем более, дальше могут быть другие этапы", - от этих мыслей голова адептки пухла в самом прямом смысле.

- Рад видеть тебя снова, дитя, - поприветствовал ее знакомый уже голос.

Хэйт спрятала улыбку, прежде чем поднять голову. Все верно: пятьсот очков репутации с орденом, начисленные системой за убийство Люмбара, сами по себе ничего не давали: в большинстве случаев отношение НПЦ к персонажу изменялось скачкообразно, при переходе игрока с одного уровня репутации на другой; однако имелось еще кое-что - личное расположение НПЦ. Игрок не может видеть числовые показатели репутации с каждым встреченным неписем, но именно эти цифры могут перевесить чашу весов в спорной ситуации. НПЦ ничего не забывают. Обманув или оскорбив торговца на рынке, не стоит рассчитывать на скидку при новом визите к его лотку, даже если репутация с городом и анклавом на высоком уровне. И наоборот, сделав что-то хорошее, да и просто совершив поступок,

правильный с точки зрения непися, можно было оказаться в выигрышной ситуации в будущем.

Так, делясь скромной едой с мастером Гэхартом, Хэйт получила книгу рецептов стоимостью в тысячу золотых. Ведя разговор с жрицей Каштэри в манере, угодной дроу, она добилась "особого расположения" и, вместе с этим, задания, при выполнении которого был обретен ею древний пергамент.

Игроки, полагающие, что главное в игре - предметы и уровни, глубоко заблуждаются. Что по-настоящему важно, так это умение расставлять приоритеты.

- Какое-то время я не могла приходить, - тихо и смиренно сказала Хэйт. - Простите, учитель.

- Как ты назвала меня, дитя? - спросил жрец после недолгой паузы, в течение которой адептка наслаждалась недоумением на лице неизменно безмятежного (до этого момента) человека.

- Разве не вы передали мне мудрость, данную вам вашим наставником? - Хэйт прямо и открыто смотрела в глаза жреца. - "Но еще глупее те, кто вовсе не верит в случайности"... Вы спросили меня, что из событий прошлых дней - совпадение. Теперь я готова ответить, учитель.

Непись уже подобрался, вернул неизбывное спокойствие лицу.

- И каковы же твои ответы? На оба моих вопроса.

- Черпая воду лишь из одного источника, можно утолить жажду, - уверенно произнесла адептка. - Но значит ли это, что пить воду других источников - запрещено?

Жрец в прошлую их беседу говорил вовсе не загадками: скорее, его речи были ближе к притчам. Будучи НПЦ, едва ли он изменил свои предпочтения, а это значило, что игра Хэйт почти обречена на победу.

- Поделившись со мною, пришлой смешанной крови, этой мудростью, разве не стали вы на мгновение моим учителем? - продолжила девушка, уловив заинтересованность в позе НПЦ: он слегка подался вперед, сощурившись. - Неважно, какие дороги привели меня к храму - их было много, но я хотела бы, чтобы вы продолжили учить меня.

Чего точно не ожидала она в ответ, так это хохота. Жрец смеялся, запрокинув голову к небу.

- Великолепно! - отсмеявшись, высказал он. - Никто из послушников, дуболомов и лодырей, так не веселил меня. Ты знатно обвела меня вокруг пальца... ученица. Следуй за мной.

Задание: Двоебожие: Стадия II - завершено!

Задание: Двоебожие: Стадия III - завершено

(досрочно)!

Вы не только произвели благоприятное впечатление на жреца Балеона, но и добились того, что он назвал вас своей ученицей.

Задание: Двоебожие: Стадия IV.

Пройдите путь от ученицы жреца до посвященной.

Награда: неизвестно.

Требования: успешное завершение Стадии III.

Уровень сложности: скрыто.

Для получения награды за завершение Стадии II и Стадии III, обратитесь к старшей жрице Ашшэа в храме Велегарда.

Вы получили 6000 очков репутации с орденом Ашшэа!

Ваша репутация с орденом достигла показателя Радушие!

В святилище Балеона Хэйт входила с улыбкой победительницы. Ее план, родившийся за несколько минут, сработал - и даже более чем.

"Мне все больше и больше нравится этот квест", - подумала она, оглядывая убранство храма.

- Учитель, - негромко позвала она жреца, подошедшего к алтарю. - Прежде, чем мы продолжим, могу я отдать одну вещь? Чем дольше она у меня, тем мне противнее.

В вытянутой руке Хэйт была железа Люмбара.

- Богомерзкая тварь повержена? Прекрасная новость. Хм, - жрец окинул взглядом кучку послушников, мало-помалу собиравшихся вокруг адептки. - Деяние, достойное награды.

Вы получили 500 очков репутации с орденом Балеона!

Ваша репутация с орденом достигла показателя Дружелюбие!

Поздравляем! Ваш уровень повышен!

- Я давно не ношу с собой ничего ценного, потому не могла бы ты подождать немного здесь? - спросил он, нарочито громко выделив последнее слово.

Послушники, хоть и не делись никуда, вместо недовольных взглядов принялись метать в сторону Хэйт взгляды любопытные.

Адептка понятливо улыбнулась.

- С удовольствием рассмотрю фрески.

Фрески и впрямь были чудо как хороши.

Жрец вернулся за ней так скоро, что Хэйт заподозрила его в использовании телепортов. Приглашающим жестом поманил за собой, довел внутренними коридорами до скудно обставленной комнаты-кельи (в точности так адептка представляла себе жилище аскета). Вопрос: зачем было бросать ее подле алтаря на глазах у храмовников с послушниками, раз он все равно привел ее к себе (последнее - предположительно), Хэйт, по раздумью, решила не задавать. Мало ли, "засветить" вознамерился новоиспеченную ученицу, чтобы в другой раз "местные" уже знали ее и догадывались о статусе? Или в некое подобие сокровищницы ходил, тут-то едва ли что ценное можно было найти, разве что в сундуке подле узкой кровати, да и на том никаких затворов не наблюдалось...

Жестом скучающего фокусника НПЦ извлек откуда-то из складок одеяния узкий ремень с пряжкой в виде двухвостой ящерки. Выцарапав презент из рук жреца (впрочем, выглядело действо чинно, даже благопристойно - Хэйт старалась держать в узде свои порывы), девушка тут же шепнула предвкушающе: "Распознать".

Ремень Двухвостой.
Тип: пояс.
Класс: легендарное.
Защита: 18. Прочность: 149/150.
Защита от магии: 45.
Живучесть: +12.
Ловкость: +6.
Мудрость: +8.
Скорость восстановления маны: +5%.
Необходимый уровень: 20.

"Своевременно я квест сдала - и до двадцатки поднялась, и обновку сразу дельную урвала", - не без удовлетворения подумала адептка.

- А теперь, если моя дорогая ученица налюбовалась вещицей, приступим к занятию, - бесстрастно сказал непись.

Хэйт с готовностью кивнула, включая режим видео: она-то

решила, что жрец продолжит делиться с нею умными изречениями, а после вполне может учинить что-то вроде экзамена.

- Лечение в умениях имеется? - неожиданно спросил "учитель", получив еще один кивок от адептки (уже менее уверенный), продолжил. - Применяй на меня, раз в шесть секунд, не раньше и не позже.

Хэйт захлопала ресницами, отказываясь что-либо понимать.

- И... как долго?

- Пока не усвоишь урок, - фигура НПЦ окуталась вдруг ореолом цвета фуксии.

Хэйт обнаружила, что видит шкалу его здоровья - над головой непися, как если бы он был мобом, только обозначения уровня не хватало. И шкала эта пульсировала в красной зоне, процентах на десяти хп.

- Приступай, ученица, - напутствовал жрец, принявшись прохаживаться по комнатке.

Хэйт поспешно ткнула в пиктограмму лечения. Полоска здоровья непися если и изменилась, то ничтожно. Мысленно отсчитывая секунды, она полезла в настройки интерфейса в поисках таймера с секундомером.

- Ухищрения пришлых скорее не помогут, а помешают уроку, - выдал жрец, словно мог видеть действия Хэйт. - Но можешь задействовать их, я не возражаю.

Наспех прикинув за и против, адептка оставила таймер, рассудив, что в мозг ей секундомер не встроен, а сбиться со счета проще пареной репы.

...И началось издевательство, форменное, со стороны жреца. Хэйт могла поклясться, что активировала скилл точно по таймеру, но непись раз за разом сообщал флегматично или: "Рано", - или: "Поздно". НПЦ почитывал книжицу; Хэйт себе глаза почти "сломала", глядя на таймер и (изредка) на пиктограмму с заклинанием, так что даже не заметила, когда и где жрец эту книгу взял.

- Доверяй себе, ученица, - высказал непись, когда у Хэйт закончилась мана и она вознамерилась восполнить потери эликсиром. - Себе, своим ощущениям.

Адептка, поморщившись, как от зубной боли, убрала отображение таймера. Помогло это, правда, чуть меньше, чем никак. "Не совсем", - комментировал жрец, перелистывая очередную страничку. "Припозднилась", - чуть поджимая губы. "Торопыга ты, ученица", - вздыхая.

Время от времени НПЦ обновлял "ореол" (Хэйт мысленно назвала этот скилл "самобичеванием"), сбрасывая эффект от

естественной регенерации и хилого лечения адептки на прежние десять процентов здоровья. Кроме того, наложил он (не иначе, из жалости) "синюшный" бафф на ученицу: вокруг нее кружила теперь синяя сфера, ускоряя восстановление маны; "синюшный" - потому что кисть руки, которой Хэйт "прожимала" пиктограмму, в отсвете сферы казалась сине-фиолетовой.

- Попробуем упростить, - сказал непись, когда адептка уже подумывать стала о том, что пора бросать бесполезное занятие.

Он проделал странный пасс, и помещение наполнил мерный звук падающих капель.

- Сначала вслушайся, - предложил он девушке.

С музыкальным слухом и чувством ритма у нее всегда были проблемы: иначе говоря, ни того, ни другого не было. Но тут звук сделал все за нее. Капля - раз - пауза - капля - два - пауза - капля - три - пауза...

"Кажется, поняла!" - эта мысль вызвала прилив бодрости. Ход урока изменился: теперь жрец после каждого успешного "попадания в такт" прищелкивал пальцами, а на промашки реагировал покачиванием головы. Серия из десяти щелчков вызвала одобрительную улыбку, из двадцати - удивленно вскинутые брови, из тридцати...

Новая способность: Сосредоточенность добавлена!

Сосредоточенность (пассивное): при пятикратном применении магического умения через равный промежуток времени, шестое применение гарантировано будет критическим. Промежуток между применением заклинаний должен быть не менее 5 сек и не более 30 сек; также, промежуток между применениями заклинаний не должен превышать более, чем в два раза, время перезарядки используемого заклинания. Дальнейшее улучшение способности невозможно.

- Урок усвоен, - сдержанно сообщил НПЦ, убирая и синюю сферу, и свою "подсветку". - На сегодня - все, ученица.

Хэйт, вчитавшись в описание (легальной!) читерской пассивки, не могла слов найти для выражения эмоций.

- Подождите, учитель! Могу я повторить еще несколько раз?

Непись коротко кивнул.

Лечение, прошедшее на шестой щелчок, восстановило НПЦ (по логу) 600 хп. По коже Хэйт побежали воображаемые мурашки: только монахи обладали персональным усилением, позволяющим получить с небольшим шансом "крит отхилом", этот бафф

вешался на пять минут и откатывался полчаса. Ограничение на множитель критического "удара" исцеляющим умением как раз равнялось трем; с учетом того, что урон оружия и показатель интеллекта на такие скиллы не влияли, Хэйт получила ровно трехкратное усиление к базе в 200 единиц.

- Ничего ж себе банка варенья! Ой...

От изумления мысль прозвучала вслух, но жрец только улыбнулся одними уголками губ.

- Ступай. У меня кипа забот помимо твоего обучения.

Уговаривать себя Хэйт не заставила - выскочила за дверь, как ошпаренная. Уже вне стен святилища Балеона вызвала она два свернутых оповещения: о сосредоточенности и о... лечении. Точнее, прогрессе последнего. Уровень владения умением скромно демонстрировал цифры 9.9 в ранге новичок.

- А ведь день выдачи подарков еще не закончен, - с горящими глазами выговорила она, устремляясь в направлении другого храма.

Старшая жрица богини Ашшэа задолжала ей за два пройденных этапа "Двоебожия".

В подземную часть святилища дроу Хэйт спускалась в весьма приподнятом настроении, разве что через ступеньки не перепрыгивая - размер оных не позволял. Домчавшись же до обычного местоположения старшей жрицы, пожалела враз, что вообще сюда сунулась: глаза дроу, обычно серо-стального цвета, потемнели, напоминая теперь грозовую тучу, разве что молнии не метали.

- С-самонадеянная... О чем думала ты, пришлая, когда не пришла за советом, миновав моего поручения первый шаг? Что ослепило тебя: удача или жадность?!

Вы теряете 250 очков репутации с орденом Ашшэа!

Хэйт замерла, поняв, какую глупость совершила: закрыв первую стадию "Двоебожия", самым логичным же было - обратиться за инструкциями к квестодательнице, а не тыкаться, подобно слепому котенку, наобум. "Почему мне это даже в голову не пришло?!" - разозлилась на саму себя девушка.

- Ты возомнила себя умнее прочих пришлых, не сумевших испытание сие пройти? - лицо жрицы исказилось от гнева. - Или умнее тех, кто просчитывал - месяцами! - каждое действие испытуемого, дабы мизерный шанс на успех его сохранился? Думаешь, это забава? Глупого смеска ради стараюсь я?!

Вы теряете 250 очков репутации с орденом Ашшэа!

"Если так пойдет и дальше, можно будет попрощаться с достигнутым ровно сегодня радушием", - Хэйт начала паниковать. Следовало вмешаться в поток негодования жрицы, сказать что-то в свою защиту, но, кроме пожелания: "Прекратите истерику", - никаких идей не поступало, а озвучить эту... нет, менять богиню-покровительницу адептка пока не планировала, посему идея отметалась. За несостоятельностью.

- Молчишь? - хлестко, как пощечину словесную отвесив, вопросила жрица. - Мне, пожалуй, на месте твоем, тоже нечего было б сказать.

Вы теряете 250 очков репутации с орденом Ашшэа!

- Я отвечу, - дрогнувшим голосом проговорила Хэйт. - Самонадеянность, говорите вы: я же отвечаю - гордость. Дойти своим умом до решения задачи, доказывая, что не бездумным инструментом в чьих-то руках могу быть - это, в моем понимании, гордость. Возомнила? Умнее? Нет, здраво оценила свои способности. "Дроу не уступают и не отступают", - так говорила мне старшая жрица Каштэри. Я оценила свои силы и приняла вызов. Результат вам известен.

Всю свою смелость собрала она, чтобы встретиться взглядом с неписью. И подумала, что выходить на бой с Влассой, когда она стала демонессой, и на кону стояла репутация во всех людских анклавах, было проще. "Так и запишем: самые страшные монстры в игре - дроу", - Хэйт слегка потряхивало, вот и мысли пошли вразнос...

- Как будешь в Крейнмере, передай Каштэри - самородок в куче песка и грязи нашла она, - сказала непись, не смахивая больше на "ужас, летящий на крыльях ночи". - Ежели его еще и отполировать... Я отвлеклась: держи!

Способность Красноречие улучшена!

Красноречие (пассивное): Повышает вероятность успешно договориться с НПЦ, значение репутации с которыми у вас выше нейтрального. Торговцы-НПЦ предоставляют скидку в размере 1-5% на все товары (в

зависимости от суммарного показателя репутации). Возможно дальнейшее улучшение способности.

Старшая жрица бросила какую-то блестяшку, которую адептка от удивления еле успела поймать. Блестяшка оказалась серьгой в виде цветочного бутона с ярко-алыми лепестками. Усмехнувшись, жрица протянула вдобавок и маленький листочек, в который Хэйт вцепилась, аки клещ.

Малый лист древа познания идентификации не потребовал, а вот украшение...

Кровавая лилия.
Тип: украшение, серьга.
Класс: легендарное.
Защита: 28. Прочность: 225/225.
Защита от магии: 50.
Мудрость: +18.
Повышает эффективность заклинаний магии земли на 5%.
Сопротивление кровотечению: +10%.
Необходимый уровень: 20.

"И это - легендарка?! Да минимум же эпик по бонусам!" - лицо Хэйт вытянулось в немом восклицании.

- За сноровку и испытания третий шаг, - уточнила жрица причину дара. - И о гибели твари подземной ведомо мне, но награду за это, наверное, ты получила?

Врать неписи адептка не решилась, правда дешевле обойдется, так что просто кивнула в ответ.

- Возник этот монстр из-за ошибки послушницы-полукровки и при ее же попустительстве сбежал. Девушка избрала позже длань Балеона и жизнь в людских землях. Если захочешь больше узнать об истории этой, расспроси Каштэри.

В воздухе повеяло новым (и, возможно, весьма любопытным) квестом, потому Хэйт активно закивала. Кроме того (во избежание) извлекла из инвентаря гравюру; передать жрице ее без соответствующего задания адептка не могла, но показать из своих рук - запросто.

- Я нашла это в логове Люмбара, - сказала Хэйт. - Убеждена, важность этого предмета выше, чем может показаться на первый взгляд.

Жрица обмерла. И без того не особо подвижное (в плане

мимики) лицо ее стало схожим с ликом вырезанного из камня идола. НПЦ молчала.

Безмолвие длилось минут десять, не меньше, Хэйт не решалась вставить реплику, прервав молчаливое созерцание старшей жрицы.

- Покажешь гравюру эту жрецу Балеона, - произнесла, наконец, непись, при этом глаза ее полыхнули багрянцем. - Больше мне нечего сказать тебе, смесок. К жрице-наставнице зайди, скажи, что от меня.

Адептка проследовала, куда направили, на ходу размышляя: что означало изменение цвета радужки у НПЦ? Старшая жрица - не рядовая непись, ее "эмоциональный спектр" может быть шире привычного, но, кроме того, это могло быть и эффектом от аур... Эпических аур, изучение которых в открытом для игрока доступе не значится: нужно сначала найти наставника среди НПЦ, владеющего эпическим умением (при условии, разумеется, соответствующего уровня самого игрока), убедить каким-то образом поделиться знаниями (читаем: выполнить некий зубодробительный многошаговый квест). "Эпик"-умения открывались на сотом уровне. И, выходит, Хэйт своего наставника уже нашла...

Книг на этот раз ей выдали шесть штук, по умениям содержались в них: две новых ауры, один массовый дебафф, два дебаффа точечных, один дот. Изучение Хэйт начала с аур.

Вы изучили новое умение: Аура гнева I.

Аура гнева I: При включении увеличивает силу физической критической атаки союзников, находящихся в одной группе с адептом тьмы, на 5%. Количество целей: до 10 (группа, включая адепта, поддерживающего умение, не далее, чем на 25 м от адепта). Время действия: до отключения. Подготовка: мгновенно. Затрата маны: 5% от общего количества. Перезарядка: 1 сек.

Вы изучили новое умение: Аура жизни I.

Аура жизни I: При включении увеличивает скорость регенерации здоровья союзников, находящихся в одной группе с адептом тьмы, на 10%. Количество целей: до 10 (группа, включая адепта, поддерживающего умение, не далее, чем на 25 м от адепта). Время

действия: до отключения. Подготовка: мгновенно. Затрата маны: 5% от общего количества. Перезарядка: 1 сек.

Для состава группы Хэйт это было самое то: и ускорение естественного регена, и критический урон для "физиков". Маны на поддержание было жаль, конечно, но это ли не повод активнее качать алхимию, чтобы создавать более качественные зелья?

Массовый дебафф (печать убывания, в миру - решето), был весьма позитивен, но за свои кровные Хэйт бы эту книгу покупать не стала - по крайней мере, до той поры, пока не станет более обеспеченной в финансовом плане.

Вы изучили новое умение: Печать убывания.

Печать убывания: Вытягивает 100 единиц маны у противников в радиусе 20 м сразу и по 10 ежесекундно в течении 30 сек. Время действия: 30 сек. Количество целей: до 10. Подготовка: 3 секунды. Затрата маны: 60 мп. Перезарядка: 5 мин.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

А вот дебаффы точечные, на одиночную цель, радовали весьма и весьма.

Вы изучили новое умение: Немощность.

Немощность: Понижает физическую атаку цели в радиусе 20 м на 25% на 10 сек. Время действия: 10 сек. Количество целей: 1. Подготовка: 2 сек. Затрата маны: 45 мп. Перезарядка: 10 сек.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Вы изучили новое умение: Медлительность.

Медлительность: Удваивает срок перезарядки всех физических и магических умений цели в радиусе 20 м на 25 сек. Время действия: 25 сек. Количество целей: 1. Подготовка: 2 сек. Затрата маны: 52 мп. Перезарядка: 1 мин.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Второе умение чуть ли не мурлыкать заставило адептку. Казалось бы: время отката выросло - мелочь, есть же умения с мгновенной перезарядкой, но много ли их у мистик-классов? Раз, два и обчелся. То есть, если немощность позволяет уменьшить КПД одного воина и, по сути, держать его в этом состоянии беспрерывно, то медлительность намного эффективнее с магами (адепты и монахи, увы, не рассматриваются - дланью снять дебафф дело скорое). А если учесть, что при развитии умений будет расти время действия этих умений (согласно механике прогресса дебаффов, не наносящих урона, а только ослабляющих врага) - о, их влияние на исход затяжного боя будет более, чем существенным.

Дот мало чем отличался от ядовитой пыльцы, кроме урона (он был немного больше - таки не первого уровня скилл), срока действия и стихии.

Вы изучили новое умение: Когти мрака.

Когти мрака: Поражает цель магией тьмы в радиусе 20 м, открывая незаживающие язвы, которые наносят 25 единиц урона в течении 30 сек с интервалом в 2 сек. Время действия: 30 сек. Количество целей: 1. Подготовка: 1 сек. Затрата маны: 28 мп. Перезарядка: 15 сек.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Хэйт сдержанно поблагодарила жрицу-наставницу. Покидая храм, она торопилась так, что едва не срывалась на бег: подаренные книги умений и те, что следовало купить самостоятельно (книги с заклинаниями стихии земли), ни в какое сравнение по важности не шли с тем, что хранилось в ячейке гномьего банка. И речь шла вовсе не об обращении в камень, хотя его она тоже намеревалась изъять и изучить.

Когда же "момент истины" настал, озадачилась она не на шутку.

Древний пергамент.

Свойства: содержит заклинание Безумие архимага (активное), при изучении добавляется в список умений.

Действие: Высвобождает дух безумного архимага, на пять минут увеличивая силу магии персонажа в десять раз, при этом на срок действия умения показатель

защиты персонажа обнуляется, а количество хп понижается до 1/10 от общего значения (на срок действия умения, без возможности восстановления до завершения действия умения). Количество целей: 1 (на себя). Подготовка: мгновенно. Затрата маны: 250 мп. Перезарядка: 4 часа.

Уровень: 10.0 (мастер); дополнительный сопутствующий эффект.

Получалось, что усиление это персональное, для магов всех мастей, действие недолгое, но лютое. За пять минут повелитель пламени под этим баффом может армию испепелить, при одном маленьком "но" - если в его сторону враги даже дышать не будут.

- Выучить? - очень тихим шепотом спросила она себя. - Построит вокруг меня Маська укрепление, встанет сама рядом, обнаружения супостатов для... Угу, и шальная бандитская... стрела сложит меня с одного попадания.

Калькулятор в уме уже щелкал немалыми цифрами, доказывая, что вот же она - первая солидная прибыль от игры! Нужно только до аукциона дойти, который неподалеку расположен, и дальше все сделают за нее, даже ставку победителя на счет переведут без ее вмешательства, номер счета вбит был при подписании пользовательского соглашения (хотя изменить его можно впоследствии, обратившись в службу поддержки).

Высокоуровневому магу, стоящему у бойницы в крепостной башне, этот бафф и дебафф в одном флаконе полезнее будет, чем самой адептке. И деньги у таких магов водятся, а уж если маг состоит в солидном клане...

Хэйт прикрыла глаза, попытавшись прикинуть сумму, которую можно выручить на продаже пергамента, затем задумалась над тем, стоит ли говорить что-то друзьям, в конце концов, свитки втроем добывали. "Если спросят, скажу правду", - решилась она. Пергамент - ее собственность, отчитываться о манипуляциях с ним она не обязана. Опять же, узнав описание и сопоставив выгоду от изучения с выгодой от продажи, мало у кого язык повернется сказать, что она была не права.

Поджав губы и распрямив плечи, Хэйт направилась к аукционному дому, но перед самым его порогом скомандовала:

- Выход!

Даже самое лучшее решение может оказаться ошибочным, если в спешке пропустить какую-то мелкую деталь. Например, условия возврата предмета, если он не был выкуплен в

установленный срок. Или точный размер ставок в прежних торгах, связанных с пергаментами.

Вероника заварила кофе в турке, медленно выпила, вгляделась в кофейную гущу на донышке.

- И почему у меня нет дара ясновидения? - задумчиво сказала она, поднимаясь.

Следовало поторопиться: в игре оставались напарники, которым она обещала помочь. Мелкая же шум поднимет до небес, если удумает, что ее бросили...

Изучение официального сайта, форумов и пары "левых" источников, подсказанных поисковиком, дало не так много новой информации. Вероника нашла еще три любопытных (на первый взгляд) портала, но два из них были платными, а третий требовал регистрации с указанием ФИО, телефона и прочей информации, коей девушка разбрасываться не желала.

Итого, получалось: аукцион мог длиться от одного до десяти дней; если лот не продавался, предмет возвращался владельцу без взыскания комиссии. Такая безмерная щедрость подивила Веронику, но это был не первый раз, когда "широкие жесты" корпорации производили на нее такое впечатление.

По практике же предыдущих аукционов с очень дорогими лотами (шило в мешке не утаить, так и крупные суммы, проходящие по официальному каналу, не спрятать от обсуждений), всякий раз начальная ставка была высока, а срок - мал (до трех дней). Вероника понимала цель выставлявшего: создать ажиотаж, чтобы у покупателей времени не было "на подумать".

- Хм, - поморщилась она. - Знания не больно-то и приросли... Ладно, пляшем от того, что есть.

Оказавшись на том же месте - у порога аукционного дома вольного города Велегарда, Хэйт, не медля, прошла в часть здания, в которой торги шли за вечнозеленые. Точнее, не совсем за них, продажа происходила по чуть усложненной схеме: со счета покупателя списывалась требуемая сумма, переводилась в особую игровую валюту - green grossus[16], зеленый грош (для понимания всей иронии названия нужно было немного побаловаться историей "гроша"). Гроши эти никто из персонажей в руках не держал, все операции с ними проводились без вмешательства игроков, покупка оплачивалась, и сразу по факту продажи гроши конвертировались в валюту реального мира, а именно - вечнозеленые.

К чему все эти "танцы" с валютами, Хэйт не понимала, но ее мнение на сей счет так-то никто и не спрашивал.

Людей (и нелюдей) в этой части аукциона было немало, причем одет народ был весьма качественно, а то и щегольски. "Давайте, богатые мальчики и девочки, растрясите кошельки для меня", - с ехидством подумала Хэйт, подходя к "специально обученной" неписи.

Спустя десять минут адептка покинула здание с чистой совестью, жетоном аукционного дома (неуничтожимым и непередаваемым) и широкой улыбкой. Выставляя пергамент, она все сделала не "по учебнику", и срок проставила максимальный, и стартовую цену "ниже плинтуса", но отчего-то Хэйт была уверена, что дело "выгорит" наилучшим образом.

Уверенность испарилась через пару-тройку шагов. На скамеечке под раскидистым деревом, сплошь покрытом бледно-розовыми цветами, сидел, закинув ногу на ногу, мужчина невзрачнейшей наружности в томатно-красном беретике.

Хэйт сбилась с шага, резко затормозив. В голове шквальным ветром проносилось: "Откуда он взялся? Он меня узнал? Что ему известно обо мне? Что мне делать?!"

"Беретик", улыбнувшись непринужденно, помахал ей ручкой. "Да какого... он себе позволяет?! Я что, бояться его должна?" - внезапно взбеленилась адептка, набрала воздуха полную грудь, чтобы вызвать на беседу "доверительного характера" подозрительного этого товарища.

Толчок в спину сбил все планы: игрок, вышедший из аукционного дома после Хэйт, то ли задумался о высоком, то ли по жизни ворон ловил, но в результате врезался в адептку.

- Ты! - Хэйт развернулась, но тираду, так и рвавшуюся с губ, не озвучила.

- Простите, - чинно извинился игрок, отступая на шаг в сторону.

Девушка помотала головой.

- Ничего...

Занял этот обмен словами и взглядами от силы секунд тридцать. Но когда Хэйт повернулась обратно, на скамье было пусто. Она подбежала к скамейке, повертела головой в поисках, даже ощупала сиденье и спинку...

- Не могло же мне примерещиться? - ноги ее подкосились, она рухнула на скамеечку. - Или могло?..

Перед самым ее носом затрепетали полупрозрачные крылышки феи. Хэйт протянула руку, в которую незамедлительно упал свиток. Маленькое летучее создание перед тем, как рассыпаться искрами, притронулось ручкой к большому пальцу

адептки, будто сочувственно. "Дожили: феи, недавно за волосы дергавшие, жалеют!" - Хэйт выдавила из себя слабое подобие улыбки.

Письмо было от Рэя, но казалось эдаким "лоскутным одеялом", собранным из реплик всей компании. Ее понемножку и журили за отсутствие на "общественно-грибных работах", и выражали надежду, что с ней все в порядке (мол, кое с кем чуть инфаркт не случился, когда "их ушастая" выпала из игры). Сообщали, что ждут ее в "Ворожее и осле", харчевне в Миттолисе (Барби-де возжелала пощупать чучелко говорящее).

- До чего же они все милые, - проговорила Хэйт, поднимаясь со скамьи, улыбаясь уже вполне естественно.

До Миттолиса настроение продержалось, и до порога харчевни - тоже. Но вот при виде чучела и сощуренных зеленых (ведьминых!) глаз хозяйки заведения словно бы кольнула в спину адептки игла беспокойства: ежели не привиделось Хэйт явление "беретика", то тот толчок, заставивший ее обернуться - а не для того ли он был, чтобы типчик в берете успел озвучить команду на логаут[17]?

- Пар-р-ршивец, - вполголоса ругнулась Хэйт, подразумевая то ли толкнувшего, то ли дядьку в томатном берете.

- И-а-а!.. - обиженно отозвался ослик.

- Что-то не по нраву гостье? - подоспела ворожея с подносом.

Хэйт уверила женщину, что все отлично, а харчевня ее так хороша, что из другого града к ней путники устремляются. Заодно и чучело ослиное потрепала по загривку - примирительно.

- Эй, баба-бафф! Чего встала, как корова в новом стойле? - через весь зал пронесся выкрик орчанки. - Двигай к нам!

Хэйт вздохнула, побрела к столику, за которым разместились напарники.

- Барби, ты в своем репертуаре, - попеняла адептка. - Теперь вся харчевня в меня пальцами тыкать будет же. Всем привет...

Рэй выдвинул для квартеронки стул, Монк и Кен синхронно кивнули в знак приветствия, Маська засопела с видом ребенка, у которого злая тетя отобрала конфетку. Орчанка хохотнула.

- Тыкалки повырываем, дело-то недолгое.

- В мирной зоне? - Хэйт кривовато ухмыльнулась, махнув рукой: пытаться изменить Барби - это почти как требовать у торнадо превратиться в поземок.

И тут же наморщила лоб в измышлении: мирная зона! Мог ли игрок, толкнувший ее возле аукциона, как-то пометить ее одежду или прицепить что-нибудь? Хэйт вспомнила, как на рыночной площади ее обсыпали мукой (случайно вышло), тогда

система выдала сообщение о неучтенном стороннем воздействии и автоматическом устранении последствий. Дешевые штаны и рубаха (происшествие имело место быть относительно давно, еще до поездки в Ярославль) очистились полностью и без ее вмешательства. "Раз не было оповещения, не стоит кормить паранойю", - Хэйт выдохнула, расслабленно откидываясь на спинку стула.

- Мелочь, будешь кукситься - морщины появятся, - обратилась к гноме адептка. - Рожица детская, а морщины старушечьи - страх же будет! Не сердись, я не думала, что замотаюсь с квестами. Честно, собиралась помочь. Много сдала?

- Всего получилось пятнадцать "наборов", - ответила Маська, все еще немного обиженно. - Репутация с Советом Старейшин почти тридцать тысяч теперь. Еще семьдесят - и, может быть, смогу организовать свою мануфактуру. С наемными рабами... ой, работниками. Из неписей.

- Вирус Барби, - усмехнулся Рэй. - Он, похоже, всех поразил. Испортила ты, подруга моя боевая, волшебного ребенка. Малая, не учись плохому у злоязычной бой-бабы, тебе не идет.

Гномка отвернулась, буркнула в сторону еле слышно:

- И вовсе я не ребенок...

Но реплику эту из вежливости обошли вниманием. Рэй кликнул хозяйку, сделал заказ для адептки (та особо не отбивалась, поглядывая на Маську - не нравилось ей, как мелкая вздыхает). Когда же на столе появились запеченный поросенок на серебряном блюде (его убивец попросил подать с расчетом на всю компанию) и супчик с салатиком для адептки персонально, разговоры плавно перетекли в стук и звон столовых приборов.

Позже, дружными усилиями превратив порося в горстку косточек, к беседе вернулись, но уже с другими темами.

- Поскольку прорыв Инферно в землях гномов предотвращен, а у эльфов за задание взялась одна из топовых групп (ударный отряд клана Дети Валинора[18]), тянуть резину нет поводов, - высказал Рэй. - С начала следующей недели предлагаю перебраться в орочьи земли, там как раз турнирный период будет, арену закроют. Все согласны или все согласны?

Лицо убивца расплылось в улыбке, вылитом смайлике, только с челкой косой (и до сих пор раздражающей адептку).

- Согласны все! - бодро отрапортовала компания чуть ли не хором.

"Спелись и спились", - мысленно хмыкнула Хэйт.

- А что там у гномов, мелкая же говорила, будет после поисков этап "найти и обезвредить"? - на всякий случай решила уточнить адептка.

Ответила Маська, после поедания поросенка довольная и улыбчивая (возможно, этому способствовал и кусок сладкого пирога, который она уговорила сразу после мясного блюда).

- Совет займется сам, ибо, цитирую: сил пришлых не хватит. Не уважают нас неписи!

Масю постарались убедить, что таких чудесных, бесстрашных гномок, как она, не уважать невозможно, но раса среди игроков только начала набирать численность, и большинство новичков уровня низкого, с мировым злом им не справиться.

- А что насчет турнира? - спросила Хэйт, когда гному "утешили". - Нам на него рано или что?

Вместо Рэя ответил почему-то Кен.

- Не действует на турнире режим подбора "наибольшее соответствие". Что известно всем участникам, а значит, шансов встретить группу меньше десяти человек крайне мало. Продолжать?

- Не нужно, - покачала головой адептка.

Не то, чтобы она надеялась оказаться всех сильней на турнире, но при таком раскладе, даже выиграв один-два боя, выжимая максимум из возможностей группы и каждого игрока в ней, усилия не будут оправданы: не в первом бою, так во втором, не во втором, так в третьем - их просто вынесут за счет численного преимущества. Вероятно, при других обстоятельствах Хэйт выразила бы желание поучаствовать, несмотря на неминуемый проигрыш, но планы на квесты в землях орков появились раньше, откладывать их ради развлечения (это даже тренировкой нельзя было назвать) выглядело глупостью. Вот бои один на один... Она помотала головой: рано о таком думать, опыта в соло-ПВП, считай, и нет, право, не считать же за опыт два случайных столкновения с особо одаренными (на всю голову) ПК-шниками?

- Тогда завтра сбор на аренку, потом, если будет желание, в какой-нибудь данжик, а после до самого понедельника - отдых, свои дела, развлечения, хорошо? - Рэй улыбнулся. - Увы, с пятницы по воскресенье меня не будет, надо за Урал слетать. Зато по возвращению свободен, как ветер.

- А с понедельника нас ждут демоны и бесы, да? - спросила Маська.

- Именно, - кивнул убивец, а Хэйт напела пару строчек про бесов.

К удивлению ее, компания за соседним столиком напев

подхватила...

Посидев еще с полчасика (тыквенно-медовый напиток, порекомендованный ворожеей, больно хорош оказался), разошлись. Кто куда, а Хэйт на долгий сбор "сена" - трав для алхимии.

На следующий день она проспала: беспрецедентно и, как говорится, беспощадно. Протерев глаза в четыре часа дня (и убедившись, что ни зрение, ни часы не обманывают), Вероника издала вопль раненого зверя и принялась метаться между кухней и ванной комнатой. Зеркало время от времени успевало отобразить "лахудру кикиморообразную" с перекошенной физиономией.

- Травки-бутылочки, занырнуть за ракушками, приготовить вкусного, не все же по тавернам шляться, ой, еще не очень-то и поздно, еще травки наберу, - вливая в себя кофе, передразнивала саму себя девушка. - А таймеры - это для слабовольных, да. Слабовольных, но умных, блин...

Забив на завтрак (в четыре-то с лишним пополудни - завтрак, очень смешная шутка), Вероника "нырнула" в капсулу - негоже заставлять друзей ждать из-за своего разгильдяйства.

Ее и правда ждали, поскольку во время посиделок договаривались о раннем сборе. И чуть ли не сиюсекундно попытались на арену утащить, Хэйт едва успела опомниться, что у нее не все скиллы проучены: это книги умений магии тьмы ей на блюдечке подносили, а за заклинаниями магии земли нужно было идти в Гильдию Магов, раскошеливаться. Чем она и занялась, предварительно выбив из друзей пятнадцать минут на "срочные-пресрочные дела".

Забег до местной Гильдии (самый высокий шпиль в любом людском городе видно было издали), быстрый подъем по винтовой лестнице, неодобрительный взгляд непися на запыхавшуюся адептку - все слилось в серию быстро мелькающих слайдов. Заполошное: "Изучить!" - и ряд оповещений перед глазами.

Вы изучили новое умение: Каменный кулак.

Каменный кулак: Наносит цели в радиусе 20 м 180 единиц урона магией земли, с 10% шансом оглушая цель на 2 сек; если цель находится под воздействием эффекта окаменение, урон увеличен. Количество целей: 1. Подготовка: 2 сек. Затрата маны: 80 мп. Перезарядка: 8

сек.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Вы изучили новое умение: Каменные шипы.

Каменные шипы: Вокруг персонажа в радиусе 10 м появляются каменные шипы, наносящие урон всем противникам (100-200 единиц по каждой цели); если противник не проходит проверку на прочность, накладывается эффект остолбенение на 5 сек (шанс прохождения не более 5%). Количество целей: не ограничено. Подготовка: 1 сек. Затрата маны: 100 мп. Перезарядка: 30 мин.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Вы изучили новое умение: Дрожь земли.

Дрожь земли: Вокруг персонажа в радиусе 20 м вздрагивает земля, с шансом 10% сбивая противников с ног. Количество целей: до 10. Подготовка: 5 сек. Затрата маны: 88 мп. Перезарядка: 10 мин.

Уровень владения умением: 1.0 (новичок).

Первые два умения названиями своими будили ностальгию девушки по временами, когда они с Лешкой и Галей рубились в героев - игрушку старую, но не забытую поклонниками (правда, "кулак" в героях был не каменным, а волшебным, но это частности). Третье выглядело относительно бесполезным (сбитый с ног персонаж тут же мог подняться и бежать дальше), но Хэйт предпочла приобрести и его, оставив не купленным только "Стену плюща" - спелл, для активации которого требовалась вертикальная (или близкая к оной) поверхность; использовалось умение для... подъема (по отвесным стенам крепостей или склону горы). Плющ оставался на месте до тридцати минут, но имел собственное "здоровье": враг мог не утруждаться убийством карабкающегося, а уничтожить само "растение".

- Черт, чуть не забыла же, - почти убежавшая адептка постучала себе по лбу. - Лечение ранга ученик еще. Пожалуйста.

Теперь можно было идти воевать, улучшенный скилл восстанавливал по триста хп за применение, да и "боеприпасов" у Хэйт прибавилось. Покупки обошлись без малого в двести золотых (с учетом скидочки). На обратном пути она еще и пункты

стат раскидала (те, что за два уровня получила), поделив их поровну между интеллектом и живучестью.

- Готова! - выпалила адептка, добежав до места сбора, где терпеливо ждали ее напарники.

Приглашение на вход загорелось быстро, Хэйт даже отдышаться (оно же: восстановить бодрость) не успела; видимо, в преддверии турнира много кто желал размяться в бою.

На этот раз в ворохе оповещений самым полезным было признано распределительное: изменяя традиции, сегодня они стали "Командой 2".

- Это еще что за хреновина? - прямодушно вопросила Барби, указывая на довольно высокое сооружение в некотором отдалении от круга воскрешения, зияющее неровными провалами.

Дверей у сооружения не было, зато у основания его валялась прямо-таки россыпь разнообразного хлама.

- Дорогая, это башня, - фыркнул Кен. - Башня, это наша дорогая Барби, и мы постараемся, чтобы она держала себя в руках и не разгромила тебя еще сильнее. Но не обещаем: послушная Барби - это фантастика.

Рэй вскинул руку.

- Стоп болтологии. Есть оповещение об обновлении хода сражений на арене. Теперь лидер группы может расставить метки на врагов, от нуля до девяти. "По многочисленным просьбам", ага... Выклевали им мозги петициями, так бы и написали.

- Метки - это хорошо! - в один голос сказали лучник и адептка.

- Скажите лучше, где враги? - встряла Маська. - Минута до старта же!

- С противоположной стороны, вестимо, - ответил убивец. - И будут прилагать все усилия, чтобы попасть в башню раньше нас. Это явно "лабиринт мастерового", видите, там какие-то доски, ящики и мешки валяются?

Хэйт поморщилась: с недавних пор на слово "лабиринт" у нее была аллергия.

Тем временем Рэй продолжал вещать:

- Задача довольно проста. В прямом смысле строить-мастерить ничего не придется: каждый механизм собирается по принципу мини-игры. Поднимаете ящик, ищете, что за устройство "горит" подсветкой. Один человек становится к сооружению и может проговаривать, чего и сколько еще нужно до полного комплекта. Он же потом или молоточком стучит, или еще что - запускает сборку, короче. Время сборки разное для разных устройств, но не больше пяти минут.

- Двадцать секунд, - хладнокровно предупредил Кен.

Адептка заранее включила ауры мужества и гнева, на случай, если потом будет не до того.

- Вариантов победы несколько: собрать много-много механизмов, за них дают очки, набить кучу фрагов (тоже очки), добраться до конечной точки (пятьсот очков в копилку первому дошедшему). В нашем случае это, скорее всего, верхний этаж башни.

Кинжальщик закончил "толкать речь" на последних секундах времени, выделяемого на подготовку.

- Старт! - рявкнула Барби одновременно со знаковой табличкой.

Настало время битвы! Сразите врагов, докажите свою доблесть!

- Первым делом - доски! - скомандовал Рэй.

Хэйт благодарила небеса и всех пятерых богов Тионэи за то, что хоть кто-то из их раздолбайской компании догадался почитать про эту арену чуть больше, чем две строчки общего описания. Она-то хороша была, координатор фигов, что стоило вылезти вчера пораньше из игры и "вкурить" мануальчик-другой по аренкам?

Подхваченная доска оказалась в вытянутых руках адептки, а точек с "подсветкой" загорелось аж пять штук. Хэйт завертела головой, судорожно соображая, какую же точку выбрать.

- Тащим к длинным жердям, что у самой стенки, - подсказал явно "просекший фишку" эльф. - Пошевеливаемся!

- Ничего не знаю, я статы не в ловкость кидала, - отбрыкнулась Барби. - Тоже мне, арена: субботник в миниатюре!

Хэйт не удержалась от смешка. Идти с грузом, кстати, было не очень-то удобно: функция бега блокировалась, да и скорость перемещения шагом резалась ощутимо. Кен, донесший свою доску к означенной жердине первым, сгрузил ношу и уставился прямо перед собой.

- Еще два ящика с инструментами, мешок с такелажем и коробку с крепежами. И доски, восемь партий к тому, что уже поднесли.

Далее эльф выдал каждому "ценное указание", а именно - что нести новым заходом. Не сказать, что делал это он с восторгом, Хэйт услышала его бурчание: "Всю жизнь мечтал стать прорабом!" - но зато никто не приволок лишнего. Стучать молоточком остался сам Кен, несмотря на чуть насупленные

брови гномы.

Судя по нервным взглядам, бросаемым на эльфа, каждый сверялся с таймером, ведущим обратный отсчет. До завершения отпущенного времени оставалось тридцать восемь минут. Мало-помалу возле стены поднималась даже не лестница, а что-то вроде строительных лесов.

- А остальные точки, что там? - спросила адептка, больше с целью отвлечь народ, хотя и интерес в вопросе имелся. - Там еще выемки какие-то...

- Для укреплений, - ответил Рэй. - Актуально только в случае, если соперники поднимутся раньше нас и успеют собрать передвижной стреломет. Или баллисту. В таком случае без укреплений никак, но мы-то поднимемся одновременно с ними или даже раньше, если они будут терять время на лишние постройки.

Пока убивец вещал, деятельная Маська натаскала досок к одной из выемок.

- На всякий, чтобы, если что, собрать быстрее, - пояснила гномка. - Есть же еще вариант, что те ребята нас поубивают, а потом начнут вести отстрел с высоты.

Разумность довода оценили, но закончить процесс сборки укрепления не успели: Кен финальным аккордом стукнул по деревянному сооружению и завершил безымянную конструкцию (по виду Хэйт окрестила это двойной приставной лестницей внутри деревянных каркасов).

- Лифт подан, дамы и господа, - насмешливо-галантно взмахнул рукою эльф. - Барби, как дама, топает первой.

Рэй метнулся к подъему, начал карабкаться параллельно с орчанкой, но на середине подъема ушел в невидимость, предупредив:

- Нужно разобраться с системой меток.

Следом начали взбираться Маська и Кен, а замыкающей парой монах и адептка. Когда Хэйт перебралась через "подоконник" (на самом деле, выщербленный край провала, который даже окном не назовешь), на другом конце "комнаты", из противоположного окна показалась белобрысая макушка первого противника. "Или без шлема, или, как я, пользуется скрытием "необязательной к отображению" экипировки", - отстраненно подумала Хэйт. К таковой экипировке относилась вся бижутерия, головные уборы и плащи (они же накидки): бижутерия, чтобы не отпугнуть пользователей мужского пола (если кольца и подвеску-амулет многие нормально воспринимали, то с серьгами дела обстояли иначе), плащи и шлемы - по желанию прекрасного пола (дабы можно было создать цельный образ, не портя его

"лишними" предметами). Квартеронка, например, сняла в настройках все галочки, какие только снимались: чем меньше экипировки видит враг, тем меньше может понять о ее возможностях, как боевых, так и финансовых.

Атаковать блондинистого латника, замешкавшегося при виде всей сгрудившейся группы, не спешили: лидер группы (он же - Рэй) в режиме тени проделывал некие пассы, видимо, возясь с новой функцией меток, отвлекать главного дамагера[19] адептка нужным не считала: до появления на "поле брани" всех противников ситуация вполне позволяла эту паузу (и только гнома, пыхтя, подтаскивала ящик за ящиком из числа разбросанных по помещению к одной из опор возле стеночки).

Тем временем над головой латника загорелась объемная пурпурная (официальный цвет же!) цифра шесть. Над головой орка с двуручником, поднявшегося следом за белобрысым, появилась "пятерка". Усатый, но безбородый гном получил номер четыре, стройная почти до прозрачности эльфийка в наряде, который Хэйт назвала бы (если б кто спросил) отсутствующим, пометку в виде троечки. Эта пара, забравшись внутрь башни, технично заняла позиции за спинами орка и латника (человека, если по расе).

Барби рыкнула, дразня и провоцируя вражин, длинным, тяжелым прыжком (орчанка ее форм в полном доспехе, со щитом и мечом "легко" прыгать не могла по определению) рванулась вперед, выставив в оборонительном жесте щит.

Третья пара противников почему-то медлила, задав тем самым этическую задачку Хэйт: дать отмашку на нападение при неравном соотношении или ждать - признаков агрессии те четверо, что уже стояли напротив них, не проявляли. Нечестно, "не спортивно", против почти что гарантированного "победно".

- Невидимок нет? - спросила она у Маськи.

- Не-а, я бы сказала, если б были, - отмахнулась гнома, пыхтя над перетаскиваемым булыжником. - А чего мы все ждем? Таймер-то тикает.

Истаяло уже шесть минут от старта, а ни одного удара еще не было нанесено!

Наконец показались "единичка" и "двойка" - два человека, один в рясе наподобие монашеских, другой в разноцветном тряпье ("Клоун", - мысленно заклеймила его Хэйт, причем, когда парень достал лютню, мнение не особенно изменила).

- Единицу, потом тройку! - не томя больше ожиданием напарников, проговорила адептка.

И сразу же применила трясину на область рядом с Барби. Рэй метнулся к первой цели (раньше Хэйт не видела в его

исполнении такого "рывка", видимо, успел убивец прокачаться до двадцать пятого и проучить новые умения), Маська, бросив возню с "запчастями", выбежала чуть вперед, готовая защитить своих лекарей, если кто к ним сунется.

Соваться было некому: на "пятерку" Хэйт истратила обращение в камень (ощутить его урон на себе не хотелось), "единицу" едва ли не мгновенно срезал Рэй, Кен превратил "тройку" в подушечку для иголок, то бишь, конечно же, стрел; в "монаха" он не успел ни единой стрелы выпустить, так резво с ним управился убивец. Бард-клоун играл "песнь страдания", постепенно снижающую хп и мп группы, но на него даже внимания никто не обращал: лечение Монка перебивало потерю здоровья, а банки помогали не "проседать" по мане.

"Тройка", тщетно пытавшаяся скастовать что-то, жила ровно столько, насколько хватило ее "мыльного пузыря" - щита, поглощающего урон. Назывался "пузырь" как-то иначе, вроде бы "магический барьер", но Хэйт обозвала его так по внешнему виду.

Дальнейшее было делом техники, остаток боя занял чуть больше минуты.

- Тряпки совсем ватные, - высказал Рэй, когда латник, будучи последней по значимости целью, звякнув металлом о каменные плиты, упал замертво.

Фразу Хэйт легко "перевела": враги в тканой броне убиваются очень легко. Да и с остальными, по сути-то, "потеть" не пришлось...

- Чего стоим? - возмутилась Мася. - Я одна буду подъемник собирать?! Три малых цепи осталось найти и приволочь, помогайте.

Вмиг устыдившиеся напарники врассыпную рванули на поиски в грудах хлама означенных цепей. Хэйт, пробегая мимо провала, через который недавно забирались внутрь ребята из "Команды 1", не утерпела, глянула вниз. Соперники мялись между башней и возведенным укреплением (что прояснило причину запоздалого подъема пары бард-монах), эмоционально жестикулируя и, кажется, ругаясь.

- Давайте не будем сразу наверх подниматься, а подождем их? - предложение адептки понимания не встретило, но она продолжила настойчивее. - У них, кажется, какая-то проблема. А я не хочу поступать, как группа, разделавшая нас на первой нашей арене. Пусть все будет честно.

- Хэйт, ты...

- Ушастая!

- Они бы на нашем месте не...

- Нецелесообразно.

- Ты права. Подождем.

Хотя загомонили друзья все "оптом", последняя реплика заставила всех захлопнуть рты. Монк же скромно опустил очи долу, будто и не он это сказал, а ветер, гуляющий по этажу...

Хэйт и сама не понимала, что на нее нашло. Сказала, что чувствовала, не задействуя при этом рассудок.

Но больше никто перечить не стал - они дождались команду противников, дали им время, чтобы собраться наверху и даже обсудить тактику. Для этого адептка вышла вперед, встав на одну линию с Барби и демонстративно скрестив руки на груди; посох висел, прикрепленный к поясу (могучим колдунством прикрепленный, чем же еще?) в "мирном" режиме. Апофеозом "парламентерской" мысли стал вопросительный знак, вычерченный ею в воздухе указательным пальцем - таким образом Хэйт пыталась прояснить, готовы ли соперники к бою. Недобро сощурился орк, подмигнул, но не Хэйт, а Барби, сопроводив этот жест весьма плотоядным взглядом, отчего орчанка подбоченилась, а Кен из-за ее спины закашлялся.

Адептка хмыкнула в ответ, отошла назад, кивнула. Вслух ничего и не нужно было говорить: пока ждали повторного подъема той группы, обговорили очередность меток. Пантомиме не хватило только титров: "Раунд второй: матч-реванш".

На этом "расшаркивания" закончились: Рэй тенью скользнул за спину "единичке", взлетели кинжалы, вспарывая материю и виртуальную плоть. Хэйт залюбовалась даже на жестокое изящество танцующей стали в умелых руках убийцы. Время на любование было, целых три секунды, пока закастовывалось "решето": она надумала "обкатать" скилл в этой схватке, чтобы делать потом далеко идущие выводы о его полезности (или же - бесполезности, как пойдет).

"Решето" падало уже на пятерых из шести - клинки убийцы сделали свое дело. Чуть не прорвался к Монку орк, отсвечивающий цифрой пять над головою, но споткнулся. Нет, не на ровном месте, а благодаря подножке Барби; впрочем, боец не выглядел обиженным - "баба-страж" подарила ему обворожительный оскал, от которого нормальный игрок бы шарахнулся, но этот явно "с душой" отыгрывал орка. Судя по прищуру Кена, поэтессу ждал веселый вечер в реале...

В следующее мгновение Хэйт давилась со смеху: магичка истратила драгоценные секунды жизни на массовый гипноз, который, вполне вероятно, прошел бы на всех, если бы не два маленьких но: невосприимчивость одной нехорошей адептки к ментальным воздействиям и наличие у нее же длани очищения в списке умений. Вероятно, тот же гипноз пыталась применить

эльфийка и в первом бою, но переизбыток стрел в организме не дал закончить каст.

Обескураженность и обида в глазах светлоухой, когда "железно" законтроленный лучник отправил ее в круг воскрешения, дорогого стоили.

Разочаровали абсолютно гном и бард. Усач всего и делал за два боя - бил и бил орчанку, которой его удары были как укусы... нет, не комара, овода, какой-то урон он все же наносил, помогая Монку не заснуть от скуки. А бард, как иглой граммофона по заезженной пластинке, играл одну и ту же бесполезную (при наличии двух живых персонажей, способных восстанавливать здоровье) мелодию. То есть, они как бы были, но, не будь их, никто не заметил бы разницы.

Орк добрался-таки до Монка, натиском сметя гному с дороги, одним ударом ополовинив бар хп монаха и навесив оглушение. Сразу стало веселее: Хэйт, попытавшись накинуть лозу на зеленокожего (безуспешно), принялась за лечение Монка; мелкая, как только поднялась после опрокидывания, рубанула со всей дури по орочьему бедру; Рэй рванул на помощь, по пути добив барда (видимо, чтобы не мучал лютню). Кен же выпускал в грудь орка стрелу за стрелой: замах двуручника - стрела, свист рассекаемого грозным оружием воздуха - стрела, удар - стрела, доспехи орка вспыхивают рубиновыми отблесками - стрела, воин замирает на один удар сердца - стрела, раскручивается вдруг, горизонтально удерживая громадный меч, врезающийся в собравшихся вокруг него Маську, Рэя и до сих пор оглушенного (долгий прошел эффект, дланью неснимаемый) Монка - стрела, стрела, стрела.

Гнома толстокожая, да и латы с показателем защиты ого-го каким, а вот шкала здоровья кинжальщика побагровела зловеще, монах же... отлетел безжизненной куклой к стене. В шею берсерка (Хэйт с запозданием опознала анимацию специфичной классовой стойки) вонзилась стрела, выбивая последние крохи хп, отправляя и его на перерождение. "Разрывная", - грустной шуткой мелькнула в голове адептки мысль, недалекая от истины, Кен уже применял подобную абилку, она так и называлась: разрывной выстрел.

- Красиво бился, - озвучил Рэй единственную фразу за весь бой.

Кен кивнул.

Хэйт некогда было сожалеть о потере Монка - на ее плечи легло лечение Барби. Впрочем, надолго действо не затянулось, сначала пал гном, затем латник - в соответствии с порядком меток.

Таймер оповещал о том, что до конца сражения осталось двадцать четыре минуты.

Хэйт подошла к провалу с вражеской стороны, перегнулась через край, показала оттопыренный большой палец (персонально орку, но она бы не обиделась, прими этот жест на свой счет и вся группа противников).

- Вот теперь - наверх.

Третьего боя не было. Пятеро из шести соперников остались толпиться внизу, у подножия башни, только орк-берсерк поднялся на этаж, уселся там в позе лотоса, разнося в пух и прах все шаблоны: расслабленная поза медитирующего и улыбка людоеда...

- Народ, а нам седьмой в группу не нужен? - невзначай спросила Барби, предварительно отойдя на шаг от Кена. - Очаровательный же... хм-м... самец пропадает! А какие у него татушки...

Эльф не разговаривал с нею до верхнего, пятого этажа башни, на который поднимались уже просто из любопытства. Хэйт не верилось, что Кен поддался на провокацию "прекрасной половины" и взревновал, аки мавр, скорее, просто выдерживал характер - чтобы неповадно было Барби. Глядя же с края обзорной площадки, коей оказалась верхняя точка башни, вниз, лучник признал:

- Боец и правда превосходный. С этим соглашусь. Но нам и вшестером неплохо.

Остаток времени потратили на то, чтобы собрать все собирающееся: нет, не ради очков, победа и так была у них в кармане, а чтобы иметь представление на будущее о функциях разных "штукенций".

Наконец таймер отмигал отсчетом последних секунд и сменился оповещением:

> Битва окончена! Победитель: Команда 2. Счет сражения 1320:110.
>
> Участники обеих команд будут немедленно перемещены с арены!
>
> Получено знаков доблести: 1.

Двойственное ощущение было у Хэйт после этой арены: с одной стороны, победа не принесла сильных эмоций, а с другой - она видела в проигравшей группе ребят, которые, скорее всего, больше в этом составе никуда не соберутся, кроме, разве что, мобо-убиения. Они опустили руки, вместо того, чтобы пробовать

разные подходы, как-то менять стратегию, думать, в конце концов. Хэйт вспоминала первую их арену, когда их команду распылили на молекулы, одного за другим выбивая в кружок за каемкой лиловых цветиков, но они тогда сжимали зубы и рвались в бой по новой! Да, тупили по страшной силе, она в первую очередь, но не сдавались же! И даже ухитрились не "всухую" проиграть.

Поднять лапки кверху - может быть, это и проще, но разве не останется после такого осадок в душе, поганенький и несмываемый? И не убьет ли этот осадок дальнейшее желание сражаться? Ответов у Хэйт не было...

- Ушастая, о чем задумалась? - дернула адептку за рукав Мася.

- Да так. Очки считала, - покривила душой Хэйт.

С очками как раз все понятно было: по десять очков за фраг, по пятьдесят - за каждое устройство, пятьсот за достижение "последней высоты" - конечной точки.

- Девочки и мальчики, все молодцы, но я вынужден покинуть вас раньше, чем планировал, - сообщил Рэй со слегка виноватым видом. - Ведите себя хорошо!

И испарился. Кен с Барби тоже засобирались (по предположению хихикающей Маськи, мириться). Хэйт вспомнила, что неплохо было бы посетить жреца Балеона, чтобы провести новый "урок", о чем, не вдаваясь в подробности, и сообщила напарникам. Те милостиво отпустили ее на все четыре стороны.

Хэйт прямой дорогой направилась к портальным вратам, памятуя о том, что уроки жреческие имеют свойство быть сильно растянутыми по времени, а ей еще хотелось порисовать до выхода из игры. Не столько с целью обогащения (хотя поистратилась она за последнее время изрядно), сколько для души. Но этим правильным задумкам исполниться было не суждено; пятая точка адептки, традиционно отвечающая за интуицию, так ей и сообщила, когда под ноги девушке (уже в Велегарде, но до храма не доходя) выкатился чумазый донельзя ребятенок. Мальчонка схватился за подол ее мантии и с отчаянным, душераздирающим стоном, взмолился:

- Укройте меня, тетенька, заклинаю вас! Они убьют меня! Убьют!!!

Адептка встала, как вкопанная, лихорадочно соображая: доля детей среди неписей Восхождения сравнительно мала - из соображений наименьшей жестокости. Ведь (чисто теоретически, разумеется) любой "населенный пункт" Тионэи могла постичь судьба той крепи в орочьих степях. НПЦ в игре вполне себе

смертны, только ключевые персонажи, на коих завязаны сложные либо мастерские задания, обладали реликвией "последний шанс", переносящей непися в критическом (менее пяти процентов хп) состоянии в главное святилище анклава. Другой вопрос, что уровни большей части НПЦ позволяли справиться с основными угрозами игрового мира, не особенно утруждаясь. Однако это не относилось к детям-НПЦ: их уровни по умолчанию были малы, а способности - слабы даже в сравнении с новичками из числа игроков. Это означало, что шансы на выживание в катаклизме вроде прорыва Инферно у "малышни" ничтожны.

Ребенок-НПЦ, сталкиваясь с игроком, мог выдать социальное задание, вроде: достать котенка с дерева, купить леденец, проводить до дома потеряшку... Но квест, в котором он подвергался бы смертельной опасности? Число таковых исчезающе мало (опять таки, из соображений наименьшей жестокости: дети в игре не должны погибать), а штрафы за отказ невероятны.

"Малец напутал", - пришла к выводу Хэйт.

- Где я тебя спрячу? Под подолом? - строго спросила она мальчугана. - И что стряслось с тобой, поясни... вменяемо.

- Да хоть бы и под ним! - перемазанную рожицу исказила гримаса страха. - Где угодно, лишь бы... Поздно.

Он осекся, задрожав, как осиновый лист на ветру, выпустил материю из пальцев, осел на мостовую безвольным кулем.

Задание! Вопрос жизни и смерти.

Жители Велегарда испытывают доверие к вам: так, ребенок, преследуемый бандитами, попросил спрятать его от преследователей.

Вариативное исполнение: защитить ребенка от посягновений бандитов.

Награда: нет.

Требования: более 1000 очков репутации с городом, наличие способности Красноречие.

Штраф за отказ: -500 очков репутации с Велегардом; понижение репутации во всех анклавах, подчиняющихся расе людей, на 500 очков.

Штраф за провал: -250 очков репутации с Велегардом.

Уровень сложности: базовый.

Хэйт, завидев оповещение, изменилась в лице.

- За спину! - прикрикнула она на отчаявшегося мальчишку.

- Те бугаи по твою душу?

Адептка указала на двух амбалов, вынырнувших из переулка и агрессивно прущих в их сторону.

- Д-да, - выстукивая зубами барабанную дробь, ответил ребенок. - В-вы с-спасете м-меня?

- Да куда же я денусь? - в сердцах выпалила Хэйт. - Не трясись ты...

Оповещение о принятом задании она смахнула - мешало обзору. Бугаи, заметив цель (широкой спину квартеронки назвать было трудно), замедлились, растянули ряхи в ухмылках. Хэйт отстраненно подумала, что по легкому пути пошли дизайнеры, прорабатывавшие образы игрового "криминалитета": рожи пошире, под стать кулакам, выражение на них (рожах, а не кулаках) позадиристей - и готов образ "злодея", только детсадовец не опознает.

- Дамочка, двиньтесь-ка в сторонку, - процедил один из бандитов. - А ты, поганец, подь сюды. Живо!

"Зато перевод забавный", - хмыкнула мысленно адептка, совершенно не торопясь выполнять указания.

- Что вам нужно от ребенка, господа? - склонив голову набок, вернула ухмылку грубиянам девушка.

Посох из инвентаря переместился в обычный свой слот: в мирной зоне игрок не может атаковать НПЦ, но при нападении оного может обороняться.

- Не ваше дело, - сказал, как сплюнул, второй бугай. - Задохлик, потроха твои гнилые, от бабы отлипни и к хозяину!

Хэйт подобралась, поведение нахалов спокойного разрешения конфликта, похоже, не давало.

- Велегард - вольный город, - проговорила она. - Тут нет хозяев и работорговли. Стража!

И с садистской улыбкою наблюдала за сбоем "поведенческого алгоритма" - вытянувшимися физиономиями бандитов.

- Он нашему хозяину должен! - зачастил с объяснениями тот, у коего в графе "интеллект" хоть единичка, да значилась. - Еще и украл цацку фамильную. Вора выгораживаете, дамочка.

Стража на призыв уже спешила, это не реальный мир, где пока "блюстителей порядка" дозовешься, успеешь трижды "коньки отбросить". Значит, нужно было спешить и адептке...

- Он говорит правду? - обернувшись к ребятенку, спросила она, дождалась стыдливого кивка вкупе с хлюпаньем носом. - Сколько?

Этот вопрос адресовался уже бугаям.

- Пятьдесят... нет, сто золотых! - ответил бандит, явно

накинув лишку на сумму.

"Черт, угораздило же вляпаться!" - рвала и метала Хэйт, прикидывая, не дешевле ли выйдет "завалить" квест?

- Двадцать и мы уходим, - припечатала она бугая. - Мальчик вернет, что украл, а стражникам я скажу, что вызвала их по ошибке.

Выручила ее только близость закованных в латы стражей. Бандиты, сыплющие проклятиями и угрозами через слово, согласились с предложенным...

- А теперь ты обстоятельно расскажешь, за что я заплатила, - устало выговорила адептка, когда "передача ценностей", обмен любезностями с подоспевшими стражниками и словесная пикировка с бандитами завершились. Кроме прочего, стража засвидетельствовала отказ от долговых претензий от имени "почтенного горожанина" Альфиуса, коему служили неписи бандитской наружности. Кинни (так звали мальчонку) стал свободным от займов родителя человеком. Единственным же бонусом для Хэйт (не считая закрытия неприятного квеста) стали сто очков репутации, начисленные после разговора со стражниками (их, видите ли, впечатлило то, что пришлая вступилась за незнакомого ребенка в ущерб своим интересам).

Адептка довела мальчишку до ближайшей скамеечки, усадила, подозвала уличную торговку-НПЦ, чтобы купить мелкому еды и питья - отвлечь от пережитых ужасов, благо, стоил кусок пирога всего-навсего серебрушку.

История Кинни была стара, как мир: отец-фермер умер, оставив вместо наследства долги, матери он не помнил, сестру-близняшку продали в уплату долга, а сам малец украл фамильный перстень "хозяина" в надежде выкупить сестренку на вырученные от продажи деньги, но пропажу обнаружили раньше, чем он сбежал из особняка, в котором должен был отрабатывать часть долга, не покрытую продажей сестры...

- Теперь Линни не спасти... Этот урод, господин Филд, завтра отправит ее и других рабов караваном через Гиблые Отроги, а потом на побережье... Я сам слышал, как этот жирный боров похвалялся, что выручит прибыль в пять раз больше, чем потратил на выкуп никому не нужных людишек! Сестри-ичка...

Мальчик зашмыгал носом, низко склонив курчавую голову, потому не мог видеть, как морщится его спасительница. "Еще одного убыточного задания мой бюджет не потянет", - горевала Хэйт. "Кинни и эта бедная Линни - всего лишь НПЦ, проблемы пикселей меня не касаются", - увещевала она свою совесть, внезапно пробудившуюся ото сна.

- Стой. Какой Филд, если в расписке значился Альфиус? -

задалась вопросом адептка: что-то в этой истории не давало ей покоя (и не только раздухарившаяся совесть).

- Так хозяин Альфиус продал Линни господину Филду, я ведь говорил уже! - зачастил мальчишка. - А он... он мерзкий!

Тут-то Хэйт и озарило: имя. Оно было ей знакомо. Когда в том номере постоялого двора нашли разоблачительную записку (по квесту "Несчастный горожанин"), там было два имени: Шейла и... Филд. Господин Филд, торговец шелками... Чтобы удостовериться, девушка забралась в список завершенных заданий - все сошлось. Торговца камнями звали Скольм, его "заклятого друга", торговца шелками - Филд, он-то и обделывал незаконные делишки с помощью разбойничьей шайки Шейлы.

Но Филда должны были арестовать, они ведь отнесли тогда "вещдоки" в ратушу главе городской стражи...

Однако, получалось, он не только до сих пор свободен, но и успел "переквалифицироваться" - теперь он живым товаром приторговывать начал.

- Черт, Барби же!.. - ругнулась Хэйт, схватившись за голову.

Ловушка, "растяжка", которую задела орчанка - неспроста не было никаких последствий активации. Сколько они тогда под "ошеломлением" простояли? Секунд пять-шесть, не меньше. Смысл в ловушке, если с попавшими в нее ничего не произошло? Ответ же (зная последствия) вырисовался проще некуда: грохот слышен был на весь постоялый двор, что и было знаком - в номер зашли "чужие", свои-то наверняка знали о "растяжке". А значит, пока Хэйт с ребятами разбирали номер по досочке, кто угодно (да тот же хозяин двора, предлагавший гостей проводить) мог дать знать торговцу шелками, что "пора делать ноги".

В нынешних бедах сирот-близняшек виноваты были отчасти и они...

- Черт! - разнесчастным голосом повторила Хэйт, затем глянула на мальчугана: Кинни, уже умявший угощение, выглядел совершенно отчаявшимся.

"Не Филду, так другому работорговцу загнал бы девочку заимодавец. Раз тут это дело обстряпывают только в путь... Дети - неписи, куски кода. Ничего больше. Сценарий замкнулся на мне только потому, что Велегард - мой стартовый город, я часто тут бываю. Почему же мне так паршиво-то?.."

- Кинни, - с тяжелым вздохом произнесла адептка. - Тебе жить есть где?

Мальчик покачал головой.

- Ферму-то нашу давно забрали... Хозяин сначала нас в услужение взял, а потом ему уже господин Филд предложил купить Линни...

Хэйт смежила веки, проклиная сценаристов последними словами.

- Отца твоего звали Анхо?

- Откуда вы знаете?! - воскликнул ребятенок. - Анхо Унылый - это его соседи прозвали, так он по матушке нашей тосковал...

Пазл сложился.

Альфиус забрал ферму и детей - за долги. Сначала Филд выкупил ферму - для своих грязных делишек. Это объясняло и запустение на ферме. Затем, когда шайки не стало, а сам Филд потерял статус в городе, бывший торговец шелками не ударился в бега, а ушел в подполье, вероятно, воспользовавшись связями в "теневом мире". Подготовил партию рабов (не факт, что первую), каким-то образом оказался в доме Альфиуса (причина не важна, а знакомство их не подлежит сомнению), купил Линни. Раз он говорил вполне свободно (а иначе как мог бы Кинни подслушать слова Филда?), Альфиус тоже не относится к числу законопослушных граждан, о том же вопиет и описание квеста "ребенок, преследуемый бандитами". Но обвинения без доказательств выдвигать - дохлый номер, для ратуши без весомых свидетельств Альфиус "почтенный горожанин".

Кинни, украв перстень и пытаясь сбежать от наемных бугаев, выкатился под ноги пришлой, имевшей отношение к предыдущему сценарию. И сценарий нынешний автоматически замкнулся на Хэйт.

Вероятно, если бы девушка сейчас подкинула мальчику золотой "на житье-бытье" и ушла, штрафов от системы не последовало бы: предложенный к обязательному выполнению квест она закрыла. Вот только бесова совесть...

- Где сейчас держат твою сестру, знаешь?

Кинни знал. И даже объяснить смог вполне понятно. Особняк Альфиуса располагался неподалеку от городских конюшен (там, кстати, можно было "оживить" павших в бою ездовых питомцев). Под доминой Альфиуса были устроены вместительный подвал и подземный ход, заканчивающийся в лесочке - за чертой города. Для "подработки" приятеля-работорговца удобнее и не придумаешь... Попасть в подземную часть строения можно было двумя способами: через потайную дверь в спальне хозяина особняка и через искусно замаскированную дверку в лесочке, но там (внутри хода) непрестанно дежурил один из наемников Альфиуса. "С одним-то я уж как-нибудь справлюсь", - решила адептка.

- В-вы прав-вда спасете Линни? - с недоверием в голос

мальца вернулось и заикание.

А система порадовала (только теперь!) новым оповещением.

Задание! Хрупкая надежда.

Жители Велегарда испытывают доверие к вам: выручив из передряги сироту Кинни, вы вызвались вырвать из лап работорговцев его сестру Линни.

Награда: нет.

Требования: благополучное завершение задания: Вопрос жизни и смерти.

Штраф за отказ: -250 очков репутации с Велегардом.

Штраф за провал: нет.

Уровень сложности: средний.

- У меня же н-ничего н-нет, - мальчик посерел весь от переживаний. - Перстень был, и т-тот вы приказали вернуть. Нечем м-мне отблагодарить...

Хэйт потрепала ребенка по курчавым волосам.

- Я очень-очень постараюсь. Пойдем, нужно еще тебя куда-то пристроить.

Кинни, конечно же, поднял ор: он-де знает все в особняке, хотя бы помощью вернет ей "долг". За что получил легкий воспитательный подзатыльник и нравоучение:

- Если там с тобой случится что, получится, я зря тебя спасала от подручных Альфиуса. А это я приму, как личное оскорбление, дружок, заруби себе это на чумазом носу.

Дальше мальчишка шел за ней без возражений, а Хэйт прокручивала в уме варианты: куда сбагрить пацаненка, чтобы за время ее отсутствия с ним ничего не произошло и он не сбег оттуда? По всему выходило, что идеальный вариант - Обжорка, но без Сорхо она-то войти в трактир может, а Кинни - нет. Альтернативой был храм Балеона, но обращаться за одолжением к учителю Хэйт не хотелось...

- Сорхо-Сорхо, не с концами ли ты пропал? - пробурчала под нос адептка, открывая список друзей (последнее она проделала, скорее, по привычке, чем с умыслом).

Имя упитанного трактирщика горело, как активное. Сорхо, которого Хэйт видела в последний раз еще до Ярославля, был в игре!

- Кинни, сегодня определенно твой день, - с округленными от удивления глазами сказала она мальцу. - Мой хороший

знакомый вернулся, и ты сможешь переждать у него.

Кинни недоверчиво фыркнул.

- Ему-то с чего мне помогать? Все пришлые себе на уме... Ой!

Поняв, что сболтнул, он зажмурился, ожидая заслуженной взбучки, но Хэйт только рассмеялась в ответ.

- Небо на закате - пурпурное, трава чаще всего - зеленая, а Сорхо - добрый. Он поможет: не тебе, так мне. Обязательно.

...Сорхо заявил, что Хэйт пора лечиться. Конечно, сказал он это уже после обмена приветствиями и воодушевленными возгласами вида: "Как же я рад (рада) тебя видеть!" - и разъяснения, откуда появился "малолетний" непись в компании адептки.

- Ты не переиграла ли, малышка? - в голосе толстяка слышалось искреннее беспокойство. - Юных трубочистов спасать - это хорошо, кто спорит, но ты хоть отличаешь игру от реальности?

Хэйт не стала одергивать приятеля, намекая на то, что некий "игровой элемент" стоит рядом, внимательно прислушиваясь к разговору.

- Не пори чушь, Сорхо, - отмахнулась она. - Квест, конечно, заморочный и все такое, но ничего сверхъестественного. А юного трубочиста мы как раз у тебя и отмоем. Да, трубочист?

Кинни фыркнул.

- А пока он умывается, ты мне расскажешь, где носило тебя уйму времени, - продолжила адептка, выразительно глядя на трактирщика.

Теперь уже наступила очередь Сорхо фыркать...

Причина длительного отсутствия толстяка называлась: "Море, кокосы, мулатки в бикини", - или, одним словом, отпуск. И, разумеется, в помощи настырной квартеронке он не отказал. Осталось придумать, в чем, собственно, эта помощь должна заключаться...

- Прежде чем переть, сломя голову, ты не пробовала этой головой подумать? - спросил Сорхо, выслушав более чем сумбурный план по спасению неписей из лап работорговцев (заключался оный в наборе действий: снести охранника в начале входа, дойти до подвала, где рабов держат, вывести их наружу, доложить в ратушу о творившихся в городе непотребствах).

- Она у меня для того, чтобы шлем носить. А еще я в нее ем, - обиженно буркнула Хэйт. - Может, приготовишь чего-нибудь вкусненького? Ребенок голодный же!

- Какой из? - скептически уточнил трактирщик, переводя взгляд с адептки на умытого Кинни. - Может быть, мальчик

расскажет, сколько вооруженных... людей в здании, какая выставлена охрана в подвале? Есть ли ловушки по пути к нему? В конце концов, это в его же интересах...

- Расскажет, - серьезно ответил Кинни и начал перечислять...

Хэйт к завершению списка плавно сползла по стеночке: два десятка бандитов Альфиуса и дюжина головорезов Филда, не считая двух "особо жутких", всюду сопровождающих работорговца. Зато - никаких ловушек. Только решетки (запертые) на дверях подвала и псарня с боевыми собаками. Головорезы Филда в подвале с "грузом" дежурят посменно, шестеро днем и шестеро ночью; пятеро из них охраняют рабов, шестой находится у лестницы, ведущей в особняк.

- Малышка, - посмеиваясь, проговорил Сорхо. - Мнится мне, план по проникновению и захвату стоит заменить на вечеринку с косплеем[20].

- Что?! - взревела Хэйт на пределе громкости.

- Костюм горничной, все дела. Тебе пойдет! Юбочка, чулочки, фартучек - м-м-м...

Пока Хэйт соображала, можно ли обматерить глумящегося над ней трактирщика при ребенке, с учетом того, что ребенок-таки не настоящий, Кинни старательно прикидывался табуреткой - предметом интерьера, в смысле.

- Малышка, не разочаровывай меня, включай мозги! - сменил вдруг тон Сорхо. - Решетки заперты и изнутри, со стороны дома, и снаружи - в направлении подземного хода, верно?

Кинни отмер, кивнул (хоть и поглядывая при этом с опаской на "спасительницу").

- Ключи у кого есть, в курсе? - продолжил напирать на мальца толстяк.

Мальчик задумался на некоторое время, что-то подсчитывая и загибая пальцы, затем ответил:

- У хозяина... господина Альфиуса. Еще один комплект где-то в доме спрятан. И у господина Филда, он их вроде бы охране своей отдал - сам-то он в подвал не спускается, а рабов надо кормить... изредка. Больше не знаю.

- Поняла? - вперив тяжелый взгляд в адептку, спросил Сорхо, а потом еще и передразнил: - "Квест заморочный, но ничего сверхъестественного"...

Хэйт, не будь дурой, догадалась, на что намекал трактирщик: прикончив охранника в конце хода, можно без проблем миновать сам ход - вплоть до запертой решетки. И там об эту решетку биться головой, долго и упорно. Будь в игре Рэй, умеющий обезвреживать ловушки (а значит, и с замком, скорее всего, он бы справился), эта задачка решилась бы, только вот убивец "улетел, но обещал вернуться". Беда в том, что вернется он поздновато...

Только сейчас осознав, во что вляпалась, она развернула список друзей... чтобы увидеть, как тик в тик, на глазах прямо - выцветает имя Монка, покидающего игру. Спешно вызванная фея понесла записку гномке (пока и та не испарилась!) с названием трактира, фразой: "Жду срочно. Срочно-срочно-срочно!" - и стройным рядком восклицательных знаков.

Сорхо, дождавшись "отлета" феи, полюбопытствовал:

- Тяжелую артиллерию вызываешь?

Хэйт хмыкнула.

- Скорее, любительницу косплея. Точнее, любит она аниме, но от одного до другого... Правда, мне не помешали бы пояснения, как связаны чулочки и штурм особняка с тремя десятками воинственных неписей?

Маська нарисовалась минут через двадцать, и за это время Сорхо не только успел поделиться своими соображениями насчет дома Альфиуса и его обитателей, но и усадить квартеронку за чистку корнеплодов. Сам же трактирщик отправился к учителю - кулинару-НПЦ, у которого он (а позднее и Хэйт) перенимал профессию. За костюмчиками для обеих девушек. Вослед ему летели очень-очень тихие, но ни разу не добрые эпитеты от адептки, подписавшейся-таки на эту авантюру...

Перед уходом Сорхо расширил полномочия доступа в трактир для Хэйт: теперь те, кто был с ней в одной группе, также могли попасть в закрытое помещение.

Мася пришла в настроении, далеком от привычно-лучезарного, что само по себе было странно. А тот факт, что она отказалась на вопросы вида: "Кто обидел нашу гномочку?" - отвечать, странности лишь приумножил... Но обстановка не располагала к тому, что бы растрясти малую: сама Хэйт была загружена поручением Сорхо по кончики длинных темноэльфийских ушей, "на заднем фоне" маячил Кинни, да еще и сам Сорхо должен был вернуться с минуты на минуту.

- Ушастая, в какую передрягу ты на этот раз влипла? - Маська плюхнулась на стул, окинула взглядом пустой трактир. - И в чем срочность, а то я намеревалась одно мероприятие посетить...

О том, что у приятельницы могут быть свои планы на вечер, Хэйт как-то не задумывалась, поэтому пристыженно отвела взгляд.

- Снова социальный квест. Помнишь историю с фермой, арбалетчиками и собачками, ты еще травму тогда получила?

Гнома фыркнула. И затребовала подробности нового приключения...

- Я вернулся! - благодушно улыбаясь, пробасил Сорхо.

Хэйт вздохнула, разгибая спину, и приступила к процессу представления друг дружке гномы и повара. А затем Сорхо извлек (а затем и передал во временное пользование) два наряда, от вида которых челюсть у квартеронки отвалились еще до примерки.

- Что... это?! - с трудом подбирая слова (на языке крутилось их множество, но все, как одно, были матерными), возмутилась Хэйт.

Однажды по неопытности забрела она по рекламной ссылке на сайт с нижним бельем и разной степени экзотичности товарами. Случайно. Вкладку она закрыла тут же, за ненадобностью, но кое-что из представленного на заглавной странице запомнилось... И наряд, врученный трактирщиком, сильно смахивал на элементы той "экспозиции".

- Надевай! - скомандовал Сорхо. - И волосы под чепчик убрать не забудь. Тебя видели два непися из свиты владельца дома, а они, хоть и вряд ли с высоко прокачанным восприятием, опознают без маскировки тебя на раз. У этих костюмов только один эффект, зато для нашего случая - идеальный: "застить взор". Пока на тебе этот прикид, неписям значительно труднее тебя узнать.

- Что за восприятие? - заинтересовалась адептка, как-то упустившая нюанс "узнавания" во взаимодействии с НПЦ.

- Ушастая, не нуби! - встряла гнома (уже переодевшаяся и шокирующая своим видом хрупкую психику Хэйт). - Все "местные" обладают набором стат, навыков и умений. Те неписи, что не завязаны на задания, имеют низкий индекс чего-то там... забыла термин. У таких, что могут вести себя, как мобы (кроме стражников), этот индекс вообще крошечный. "Крутой" непись вспомнит тебя и через два года, несмотря на двести новых уровней, полную смену эквипа и измененную внешность. А у бандитов, которых ты описала, скорее всего, минимальный набор социальных, "мирных" навыков. Они тебя забудут через пару дней. Или после бутылки местного пойла. Или если ты переоденешься. Фу-х!

В конце этой мини-лекции, выданной экспромтом, буквально на одном дыхании, Маська отряхнула фартучек и завертелась в поисках зеркала. После чего замерла и как бы "зависла" - видимо, "скринилась", а потом разглядывала себя красивую на скринах.

Тут Хэйт заметила, с каким любопытством поглядывает из угла помещения забытый всеми Кинни и смутилась: выходит, они обсуждали неписей при неписи... "Дурдом!" - мысленно воскликнула девушка и... напялила на себя неприличное одеяние.

- Не было чего-то более... - Хэйт осеклась, пытаясь подобрать определение.

- Было, но без нужного нам эффекта, - успокаивающе высказал Сорхо. - Терпи, все не так страшно, как ты напридумывала. Там же ни одного игрока, кроме нас, не будет, до особняка дойдешь в обычной одежде, сменишь перед воротами. Не парься ты так, малышка!

Адептка, одернув пародию на юбку, заканчивающуюся примерно там же, где начинались ноги, тихо зарычала. Это был полный аналог костюма горничной, виденного на сайте с бельишком... Полуоткрытые плечи, декольте по самое "не могу" и... фартучек. Беленький, кружевной. "Позорище-то какое!" - чуть не плакала Хэйт, глядя на скрин разнесчастной себя в полный рост. На гноме, к слову, костюм смотрелся немного иначе, менее... провоцирующе. Верхняя часть закрыта была по горлышко, плюс какие-то кавайные кружавчики...

Сорхо, посмеиваясь, пошел к жаровне и вертелам. Собственно, от его дальнейших действий во многом зависел успех грядущей "операции". Излагая незадолго до этого свой план, трактирщик обронил фразу, перевесившую чашу весов с сомнениями адептки: "Незачем изобретать велосипед, все уже изобретено за нас. Не можем взломать решетку? Зайдем с парадного входа. В особняке куча народу, который нужно регулярно кормить и поить, а мастер-кулинар - это не только отменная еда с бонусами, но и полезнейшая в нашем случае способность свойства еды менять, с помощью добавок, обнаружить которые сможет только другой мастер-кулинар. Если все обитатели дома будут крепко спать, ты справишься с охраной подвала? Раз да, все, что нам нужно - не вызвать лишних подозрений"... Дав согласие, Хэйт автоматически "подписалась" на непристойный в высшей степени наряд.

- Тебе помочь? - смирившись с происходящим, спросила адептка.

Сорхо отрицательно покачал головой, увлеченный процессом готовки.

- Навык низковат, - пояснил он. - Управлюсь и сам.

Кулинар уже увлекся любимым делом, Маська вела себя странно, потому Хэйт подсела к Кинни.

- Это ничего, что мы при тебе обсуждали... вас, местных? - спросила она, ощущая неловкость не только от вопроса, но и от своего вида.

- Вы же мне жизнь спасли, - с подкупающей искренностью ответил мальчик. - Что угодно говорите, я теперь знаю, что вы хорошие! И Линни помочь хотите - я этого никогда не забуду,

правда-правда!

Хэйт улыбнулась и поймала себя на мысли, что и впрямь заигралась - порой воспринимает НПЦ, как живых людей: смеется их шуткам, печалится, узнавая о их бедах... "Вывалюсь в реал - и на прием к психиатру. Прямою дорогой", - подумала она с мрачной иронией. Улыбку с лица как ветром сдуло.

- А что ты вообще знаешь о пришлых? - продолжила расспросы адептка. - Я так понимаю, не для всех мы "хорошие"?

Ответ ребенка ее поразил. Нет, общепринятую "легенду" она знала, конечно: открытие врат свободного перехода для пришлых якобы решено было осуществить после очередного глобального бедствия, когда разного рода твари перестали развоплощаться окончательно при гибели (админы запустили цикличный респаун мобов, ога); плюс прочее бла-бла-бла в духе "наш ответ Чемберлену[21]" - пришлые же бессмертны, значит, их и следует отправить "на передовую", с тварями возрождающимися биться. И про влияние репутации ей тоже было многое известно. Но бесхитростное признание мальчишки перевернуло все ее представление о неписях.

- Пришлым нет веры. Если нечего предложить взамен - лучше даже не соваться с просьбами, так мне батюшка говорил... И конюх господина Альфиуса, и кухарка... И еще говорили, что всякого ждать можно: ради выгоды пришлые и покалечить могут, и еще что похуже сделать... Но я-то теперь знаю - все не так!

- Так, - сказала вдруг гнома. - Именно так, как они тебе говорили. То, что тебе встретилась одна доброхотка-идеалистка, не значит, что и другие будут такими же.

Кинни удивленно захлопал ресницами, а Хэйт закашлялась, вперив изумленный взгляд в подругу, словно сомневаясь, точно ли перед ней "ее" Маська или подменили где гному?

- Мелочь, ты сама на себя не похожа, - сказала адептка, покачивая головой.

- Знаю, - резко отозвалась гномка. - Хочешь поговорить об этом?

Малая выразительно глянула на Кинни, затем на Сорхо.

- Да, но не сейчас, - вынужденно ответила Хэйт, понимая, что теперь она будет больше волноваться о подруге, чем о рабах, которых должна выручить. - То мероприятие, о котором ты говорила - иди, если хочешь. Мне Сорхо поможет, так что все нормально...

- Ушастая, расслабься! - дернула плечиком Мася. - Не критично там мое присутствие. Перетопчутся! Подумаешь, ужин с инвесторами...

Последнюю фразу гнома пробормотала так тихо, что Хэйт

едва расслышала ее слова, да и то, призадумавшись, решила, что ослышалась. Это же малая - какие инвесторы? Бред, с какой стороны ни глянь!

Сорхо громогласно объявил, что его часть работы завершена и наказал, какие блюда кому загружать в инвентарь и в каком порядке доставать потом. Также выдал каждой по громадному серебряному подносу. И поручил до подхода к дому Альфиуса натренировать улыбки с уважительным: "Да, господин"! - для убедительности, вроде как.

- Да... господин, - нестройно отозвались девушки (Маськин голос звучал задорно, со смешинкой, интонация же Хэйт больше подходила к заупокойной). - Как скажете, господин...

Сам же Сорхо надел белоснежный халат и колпак повара, став еще забавнее с виду. Кинни остался в Обжорке, дав честное слово квартеронке, что ни шагу из трактира не сделает.

Дальнейший позор Хэйт старалась вымарать из памяти, особенно масляные взгляды "господ", без зазрения совести осматривавших "помощниц владельца трактира, позволившего себе такую наглость, как визит в дом почтенного горожанина, дабы ознакомить его и его домочадцев с кулинарными изысками, изготовленными самим хозяином Обжорки". Сорхо ухитрялся нести эту чушь со скоростью триста слов в минуту, одновременно извлекая какие-то тарелочки, жестами показывая "помощницам" достать следующую смену блюд.

Вообще, то, что их беспрепятственно пустили в особняк и к самому хозяину с "важным гостем", удивило адептку, но спрашивать о причинах она не стала - кто его знает, какие скрытые навыки и достижения у человека, владеющего трактиром в центре города? Это же поле непаханное для развития социальных навыков, только на память Хэйт могла называть красноречие, торговлю и харизму, как раз путем общения с НПЦ и нарабатываемые, а подобных навыков в игре имелось на порядок больше, чем она помнила.

Под конец демонстрации "элитных" блюд Сорхо предложил "господам" отведать собственноручно приготовленного вина - разумеется, абсолютно бесплатно. И "для того, чтобы искупить вину за вторжение без заблаговременной договоренности", попросил позволения накормить слуг дома "пищей полезной и вкусной, но немного менее изысканной".

"Если этот треп сработает, я пожму ему лапу", - нервозно подумала адептка. Это был самый слабый пункт плана: если угощение для господ еще могло быть расценено, как нечто, само

собой разумеющееся, то еда для слуг выбивалась из рамок "рекламной акции". Кому охота за просто так тратить время и ингредиенты (читаем, складывая первое и второе вместе: деньги) на каких-то прислужников?

- Ладно, - вальяжно махнул рукой Альфиус (холеный мужчина средних лет, по виду которого и не скажешь, к какой мерзости он причастен). - Если одна из ваших обаятельных помощниц останется с нами... разливать вино по чашам.

Хэйт вздрогнула. Мясо, натертое "специей" со снотворным эффектом для собак было у Маськи, а они стояли по разные стороны длинного стола - расстояние, слишком большое для передачи предметов, следовательно, отправляться кормить слуг следует гноме... "Я - соляная статуя, у меня нет эмоций", - мысленно увещевала себя адептка, решаясь.

- Почту за честь, господин.

- А как зовут прелестную помощницу? - сыто жмурясь, спросил Филд, грузный и краснощекий. - Подлей еще, красавица, и себя не забудь.

Девушка вдруг расслабилась: урод, который пялился на ее... бюст, делал это из-за эффекта платья и прописанной схемы поведения. Так чего волноваться-то? Да, сама ситуация немного щекотливая и нервозная (последнее из-за ожидания какой-нибудь "подлянки" в процессе усыпления неписей), но едва ли "господа" НПЦ кому-то расскажут о виденном, разве что в камере на допросе, другим НПЦ, а это не повод для волнений. "И чего меня так клинило?" - спросила сама себя Хэйт, вспомнила вопрос, который задал ей Сорхо в первые пять минут после встречи. "И впрямь заигралась..."

- Я на службе, господин. Не могу ни выпить с вами, ни назвать имени - таковы правила, - напропалую врала она, доливая в чашу вина до краев.

Вино должно было слегка замедлить действие снотворного, что было им на руку - лучше, чтобы весь дом уснул примерно в одно время, и никто не успел поднять тревогу.

- А после службы? - вкрадчиво поинтересовался хозяин дома. Движения его стали вроде бы более плавными, замедленными, из чего Хэйт заключила, что момент "икс" вот-вот настанет.

- А после службы я уже не столь прелестна, - для разнообразия честно ответила она. - Еще вина, господин?

Не хватало только, чтобы Альфиус вырубился быстрее Филда: за дверьми роскошной столовой стояли телохранители работорговца, подними один из них шум, и придется устраивать

бойню вместо тихого прохода по "сонному царству". Сорхо с Маськой далеко, неизвестно, какие уровни у охраны, так что победа адептки в случае чего весьма спорна.

И главное, если в доме начнется бой, что предпримут те головорезы, что находятся в подвале, при рабах? А если у них приказ - избавиться от живых "улик" в случае угрозы раскрытия хозяйского "бизнеса"? Этот вопрос во время обсуждения плана подняла гномка, заставив Сорхо и Хэйт задуматься, а Кинни - затрястись от страха за сестру.

Увы, никаких идей по поводу того, как свести риск к минимуму, не возникло. Кроме ненадежного метода с вином...

Поэтому, наблюдая за тем, как глазки, только что прожигавшие дыры в области ее пикантного выреза, заволакивает сонная пелена, как смыкаются веки главных в особняке неписей, Хэйт не столько радовалась, сколько переживала. Уснули они, впрочем, синхронно, легко и даже забавно: Филд, по классике жанра, лицом в салат, Альфиус с чашей у рта. Занесенная рука дрогнула, чаша опрокинулась, заливая красным вином подбородок и широкое белоснежное жабо, прозванное Хэйт слюнявчиком; пальцы уснувшего непися разжались, чаша полетела вниз. Девушка метнулась, перехватывая посудину у самого пола - не хватало еще, чтобы на грохот вбежала охрана.

- Кх-м, - раздался знакомый кашель. - Юбку одерни, а? И разогнись... Ты так проверяешь крепость сна этих двоих?

- С-с-сорхо, - процедила сквозь зубы адептка, распрямляя спину. - Заботливый ты мой... Что с остальными? Спят?

Мастер-кулинар усмехнулся.

- Дрыхнут без задних ног, некоторые даже без лап. Это я про собачек. Ход нашли, ключи к нему тоже, твоя милая подруга ждет тебя там. Иди, геройствуй.

- А ты? - недоуменно спросила Хэйт.

Сорхо пожал плечами.

- Разница в уровнях же. Квест на меня все равно не разделится, и как бы не было штрафов на награду из-за моего участия. Опять же, если кто-то из неписей проснется, будет лучше, если я окажусь рядом.

- Награда: нет, - мрачно озвучила адептка "полюбившуюся" строчку. - Штрафовать не из чего.

Повар только отмахнулся - топай, мол, не тяни время. В этом он был прав, так что Хэйт засеменила в сторону гномы, ориентируясь по карте и переодеваясь на ходу, заодно включая ауры. В плане "политики партии" относительно участия высокоуровневых игроков в выполнении заданий для "малышни", Сорхо, в целом, тоже все верно сказал: и награду могли

"порезать", и поделить квест было невозможно между игроками с разницей в уровнях более двадцати. Кроме того, при вспоможении в убийстве, скажем, квестового монстра, персонажем, не вписывающимся в этот двадцатиуровневый зазор, убийство могли не зачесть, если "старший" снял здоровья моба больше, чем "младший". Точных соотношений Хэйт не помнила, поскольку в ее планах никогда не фигурировала прокачка с привлечением сторонних сил. Формулировка конкретно этого задания теоретически допускала любое вмешательство, поэтому она и не напрягалась особо, принимая помощь Сорхо, но, в целом, резон в его словах был, часть задачи стоило выполнить, полагаясь только на себя и Маську.

Мелкая в ожидании выстукивала каблучком какую-то живенькую мелодию.

- А где вы ключи взяли? - вместо очевидного "я пришла, идем же вершить подвиги" спросила Хэйт. - Вы как-то быстро все успели...

- Кухарка местная тоже кулинар в ранге мастер, - полушепотом приступила к разъяснениям гнома, осторожно спускаясь по узенькой лестнице, ведущей в подвал. - Она просекла добавки в еде, наехала на Сорхо, что, говорит, за дела? Хорошо еще, догадалась его в сторонку отвести, другие не слышали. Он ей про близняшек сказал, тетка прониклась и решила помо...

Мася замолкла на полуслове, драматично прижав палец к губам. Впрочем, продолжать дальше было необязательно, Хэйт на воображение не жаловалась, могла и сама додумать.

Охранник, сидящий за столом-конторкой, мирно посапывал, откинувшись на спинку стула, без всяких кулинарных ухищрений. Гномка достала верный щит и секиру, на цыпочках подобралась к спящему головорезу. Замахнулась для "фирменного" оглушающего удара (по простым, неэлитным мобам и игрокам без защиты от эффектов оглушения-ошеломления проходил этот прием успешно почти со стопроцентной вероятностью) и... замерла в замахе. На личике гномы отобразилась смесь обескураженности и обиды, в равных примерно пропорциях, а Хэйт, ткнув наугад в первую попавшуюся пиктограмму, зашипела негодующе: правило первого удара от НПЦ в черте города (мирной зоны) никто не отменял.

- ...Твою налево!.. - прошипела она, бессильно наблюдая за тем, как непись открывает глаза, тянет за замызганную веревку, вызывая приглушенный звенящий звук за дверью, перекрытой решеткою.

Только переполошив охрану подвала и проорав: "Тревога,

враги!" - головорез пошел в атаку. Думать о том, разбудит ли его крик обитателей особняка, было бестолку, что на самом деле имело смысл, так это не дать ему заголосить снова и побыстрее прикончить гада. Вот только гад оказался элитным, еще и по уровню старше их с Маськой - двадцать восьмым, так что пришлось на него расходовать обращение в камень, надеясь, что за время действия сада камней, столь удачно не пущенного в откат на арене, они с малой успеют разобрать пятерку, охраняющую непосредственно рабов.

Никто не сбежался на крик - и это было хорошим знаком. С тела головореза сняли еще один ключ, спешно отперли им решетку (дурные предчувствия подгоняли), не задумываясь ни о каких тактиках, вбежали в подвал...

В подвале был ад. Небольшой такой, локализованный.

Маська, помнится, как-то радовалась, что в этой игре чернухи и крови мало, так тут им доказали обратное - отчасти. Крови действительно практически не было, только на стенах, эдаким чудовищным граффити, и на полу, натекшими лужицами: антураж. Трупы же, с отсеченными головами и вспоротыми животами, лежали изломанными бескровными куклами. "Как пластиковые пупсы с отвинченными частями", - отстраненно подумала Хэйт. Холодило кровь (трижды виртуальную) осознание того, что эти тела - на ее совести. Давно убитые, замученные рабы уже исчезли бы, значит...

Значит можно было каким-то образом избежать этих ненужных жертв!

- Мась, прикрой, - исполненным злобы (не в адрес малой, разумеется) голосом попросила адептка.

Пять элитных головорезов запросто могли не подпустить ее на расстояние в пятнадцать метров, а так первые удары неписей приняла на себя гнома. Шкала хп малой мигом просела до красной зоны, но лечить Хэйт не стала: черепашьим шагом, будто в замедленной съемке тянулись полторы секунды, требуемые на активацию сада камней. В голове ее метались безрадостные вопросы: "Инферно? Прорывается где-то там? Да какое, к демоновой прабабушке, Инферно, если филиал преисподней - вот он, на окраине благополучного города?! Что страшнее: выводок чертенят или загоны - натуральные же загоны, как для скота! - с рабами? Что это, новый патч или мерзость, творящаяся на постоянной основе?"

А вместо ответов - страх и надежда на лицах уцелевших рабов, не успели подонки Филдовы всех их угробить. С загонами Хэйт погорячилась, держали людей в обычных деревянных клетках, по пять-семь человек в каждой.

- По часовой стрелке, Мась, - закастовывая камнепад и опрокинув эликсир маны, проговорила Хэйт. - И лечимся, по возможности, банками.

Пятнадцать секунд на разбор пяти элиток - срок смешной, вдвоем вынести всех головорезов за это время - деяние из разряда фантастики. Все, чего напарницы могли добиться за этот временной промежуток - снять побольше хп массовыми умениями (кои у девушек были в дефиците) и снизить число врагов, прикончив одного (а если повезет, и двоих) неписей.

- От винта! - коротко кивнув, Мася врезалась в каменные глыбы.

Треск, осколки, взметнувшиеся фонтаном к потолку - один из пятерки головорезов перестал существовать!

- Вау! - восторженно пискнула малая, а Хэйт показала ей большой палец.

Сложились созвездия обоих миров с благословения Великого Корейского Рандома[22] - сработала возможность "разбить скалу", шанс которой был столь мал, что даже процент прохождения не значился в описании!

Каменные шипы - тлен - пыльца - когти мрака - угольки - снова тлен (тлен критом!), плюс непрекращающиеся ни на миг удары гномьей секирой, и еще один враг перестал быть угрозой! Хэйт перевела дух, сменила цель. Основной эффект (заточение) спал, осталось пятисекундное оглушение, за время действия которого нужно было столько всего успеть... Она пробежалась взглядом по новым, еще не обкатанным в бою умениям: пожалуй, если одного головореза держать под немощностью, а второго контролировать лозой, у них с Масей есть шансы! Того же, что будет без ее дебаффов, сначала можно будет "приголубить" каменным кулаком в лобешник...

Повезло, что все пятеро оказались бойцами ближнего боя (точнее, любителями двуручников), а то все могло повернуться совсем неблаговидной стороной.

- Сейчас... отомрут, - между ударами проговорила Маська.

То, насколько она напряжена, выдавала дрожь в голосе гномы... Хэйт накинула регенерацию малой, запулила каменным кулаком, как и намеревалась, в ближнего к ней головореза. Оглушение не прошло, и громадный меч непися обрушился на выставленный Маськой щит с такой силой, что он раскололся бы, будь это возможно. Удар же гада, ослабленного немощностью, заставил Хэйт все бросить и начать лечить гномку.

...Капля - раз - пауза... Хэйт словно вернулась в келью жреца и, хоть никаких капель не было и в помине, она слышала мерный

звук их падения. Тлен - пыльца - угольки - лоза - немощность. Капля! Лечение гноме. Два - пауза... Регенерация - когти мрака - тлен - каменный кулак. Капля: лечение! Три - пауза...

Крит на девятьсот восстановленных гноме хп и смерть третьего (по порядку убиения) головореза случились одновременно. Кто удивился больше, Маська или Хэйт, первый раз опробовавшая действие пассивного умения "сосредоточенность" в бою, а не в безопасной комнатушке учителя, сложно было сказать.

Вскрикнула светловолосая рабыня и тут же зажала себе рот ладонью. Оба головореза отвлеклись, один с рыком рванул в сторону клеток, заставив отшатнуться тех рабов, что способны были держаться на ногах. Все они следили за схваткой, молча, недоверчиво, будто не верили своим глазам. Кто-то безмолвно шевелил губами - наверное, в молитве...

Лоза затормозила подонка, ринувшегося обрывать жизни беззащитных людей, а критическое поражение тленом взбесило второго.

- Ты его сорвала, ушастая! - укорила адептку Маська, пытаясь оглушить непися, развернувшегося к Хэйт.

- Тащим, мелочь, не вопи! - бодро отозвалась Хэйт, отпрыгивая назад.

Медленно, слишком медленно двигаются мистики в сравнении с файтерами: головорез разогнался, на бегу выставив двуручник острием к адептке. "Точнее, тащили", - безучастно подумала Хэйт, когда непись проткнул ее насквозь, словно она была бабочкой, а массивное оружие - булавкой. Что-то о кровотечении, слабости, оцепенении, цифры урона, ржаво-красные кляксы перед глазами - предсмертная анимация.

"Глупо, почти же"...

Она не додумала: головорез, удерживающий обеими руками меч, вдруг как-то странно вздрогнул и осел на пол. Оружие, вывалившись из тела адептки, с тихим звоном упало рядом. Пушистая серая с темными пятнами кошка облизнулась.

- Хэтти?! - изумилась адептка, мгновение назад попрощавшаяся с жизнью.

Кошка серой тенью метнулась к последнему, пятому непись.

- Потом, - скривила личико гнома, отмахиваясь. - Добить надо...

Хэйт кивнула, откупоривая эликсир здоровья: малая "истину глаголила", сначала нужно было разобраться с элиткой, а уже потом "разговоры разговаривать". Но кошечку она-таки заскринила, чтобы не смогла гнома отвертеться от беседы.

Головореза ушатали довольно быстро. Хэйт прикинула разницу в скорости убиения этого непися и предыдущих (не считая того, что разбился от Маськиного крита) и присвистнула. Гад упал очень быстро, притом магических критических с ее стороны не прошло ни разу, а гнома чуть ли не все время простыми ударами била, без умений - видимо, на откатах была.

- Среди вас есть девочка по имени Линни? - спросила громко адептка, сбивая засов с ближайшей клетки.

Трупы несчастных, погибших перед их с Масей приходом в подвал, испарились, но и без того картина была мрачной до отвращения; Хэйт как можно скорее хотелось вывести людей и выйти самим. И совсем хорошо было бы закончить квест.

На Линни указали, хоть и не сразу: девочка лежала в углу дальней от входа клетки, свернувшись в клубок под грязной тряпкой, раньше, наверное, бывшей шалью. Лежала и ("Да как так-то?!" - мысленно возопила Хэйт) не шевелилась.

- Линни? - адептка осторожно потрясла девочку за плечо. - Что с ней?

Вопрос адресовался неписям, делившим одну клетку с малышкой.

- Эти, - ответила женщина, махнув длинными спутанными волосами в сторону трупов тюремщиков (их, к слову, в это время обшаривала Мася на предмет поиска полезностей). - Сказали, что брат ее сбежал. Ее тут бросив. И что его поймали и убили. Заболела, небось, от горя...

- Больная - не мертвая, - устало выдохнула Хэйт.

Она достала бутылек с зельем, осторожно влила его в рот девочке, применила лечение...

Час спустя состоялось воссоединение семьи. Так нескоро, потому что Линни пришлось отнести к травнице, чтобы вылечить хворь (что-то на манер травмы, только для НПЦ); рабов нужно было вывести, вызвать стражу, на пальцах втолковать, что за беспредел творился в их городе. Поприсутствовать при аресте Филда и Альфиуса (их нашли связанными по рукам и ногам, а все их телохранители, бандиты и прочие нехорошие личности, отсутствовали). Сорхо на вопрос о их местонахождении коротко ответил: "В лучшем мире. Так вышло". После чего Мася наградила его уважительным взглядом и принялась пытать адептку: какой у кулинара класс и уровень?

- Понятия не имею, - честно ответила Хэйт, подмигнув трактирщику.

Сорхо только хмыкнул - впрочем, весьма доброжелательно.

До ратуши дошли втроем, где приняли их с повышенной

учтивостью. Репутации с Велегардом Хэйт и Маська получили поровну, по две с половиной тысячи (и это было, цитируя гному: "До хренища же!"); сколько пришлось на долю Сорхо, он скромно умолчал. Зато об основной его награде прилюдно объявил глава торговой гильдии: трактирщик получил разрешение на наем до десяти "горожан" (то бишь, НПЦ), что позволяло вывести Обжорку на новый уровень (а также изрядно увеличить доход). Хэйт могла дать руку на отсечение, что кухарку Сорхо уже нашел, ту самую, из особняка Альфиуса, они вроде бы неплохо поладили: когда стражи ворвались в дом, Сорхо с неписью-кухаркой распивали чай, ведя беседу истинных кулинаров о каких-то сложных рецептах и добавках, меняющих вкус простых и привычных блюд.

Квартеронку и гному представитель городского совета тоже не обидел наградой. Первый титул (по крайней мере, для Хэйт первый), "Друг Города" и достижение "Благодетель", по сто золотых из городской казны и разрешение выбрать один предмет эпического (или ниже) ранга, соответствующий уровню, из арсенала Велегарда. Увы, с ограниченным сроком разрешение - в течении пяти дней реального времени позволили им посетить арсенал для выбора, и здравая мысль "отложить до поздних времен", когда ценность предметов по уровню возрастет, сама собой "отвалилась".

Хэйт полюбовалась всплывшими оповещениями, сразу же подтвердила применение титула.

Титул: Друг Города - активно.
Все характеристики: + 5.
Вы можете беспрепятственно входить в Велегард даже при отрицательном значении кармы.

Достижение разблокировано: Благодетель!
Уровень достижения: 1.
Не преследуя корыстных целей, без всякой выгоды для себя, вы вступились за простых жителей Тионэи и спасли их в сложнейшей ситуации. Репутация во всех анклавах всех рас увеличена на 500! Шанс получения сложного или мастерского задания увеличен на 2%!

Теперь самое время было забрать малышку Линни из дома травницы и успокоить ее брата, наверняка же места себе не находил от беспокойства парень...

Сказать, что Кинни был в восторге - ничего не сказать. Он прыгал вокруг сестрички, верещал и рассыпался в

благодарностях. Линни, еще слабенькая после болезни, только мягко улыбалась. Хорошо то, что хорошо кончается, и сейчас у Хэйт (да и у Маськи с Сорхо, по их лицам читалось) было на душе светло и радостно. Последнюю задачку: где детям теперь жить, решили творчески. Линни оставалась в Обжорке, как официальный наемный работник, Сорхо даже мини-речь толкнул: "Нарекаю тебя первым поваренком, кроха!" - и вручил трудовой инструмент - черпак.

- Кава-а-ай! - тут же сложила ладошки лодочкой гнома. - Ты круче, чем Винни-Пух[23] и Харуюки-кун[24]!

Хэйт, в выражениях куда более сдержанных, подтвердила умилительность поступка кулинара.

Сорхо и против двух помощников не возражал, но адептка попросила его повременить с выдачей второго черпака, у нее имелась идея, заманчивая чуть более, чем полностью. Но для того, чтобы сказать наверняка, удастся ли пристроить Кинни, ей нужно было посетить "учителя". Играть она планировала долго, а НПЦ в Восхождении имеют свойство развиваться. Ремесленники - изучать и создавать новые рецепты, торговцы - богатеть, боеспособные неписи - наращивать уровень. Ну а дети, вполне ожидаемо, растут. Если все пройдет, как она задумала, то спустя некоторое время (пусть и немалый промежуток оного), у нее появится "свой" человечек в ордене Балеона. Не просто рядовой послушник-НПЦ, а послушник, считающий себя ей, Хэйт, обязанным.

Получив немало поощрений от городского совета (причем не по заданию, а за "неоценимую услугу, оказанную городу и его жителям"), и с весьма многообещающей перспективой в будущем, Хэйт не видела поводов считать себя "в минусе" по итогам дня. "Пожалуй, совершать добрые поступки очень даже выгодно, в конечном счете", - не без сарказма думала квартеронка.

- Мась, - произнесла девушка вслух. - Не ругайся при детях и собирайся, кто-то обещал мне кое-что рассказать, и этот кто-то был мелким, шкодливым и...

- И страшно обаятельным! - вставила свои "пять копеек" гнома, перебивая адептку. - Пойдем, раз обещала...

- Куда вы собрались-то? - удивился Сорхо. - Я же вас не прогоняю, сидите, общайтесь, сколько влезет.

Хэйт хмыкнула.

- Нам о своем, о женском. И вообще, ты мне спасибо должен сказать: я тебя спасаю от этого маленького чудовища. Еще немного, и она начнет тебя тискать, а это, знаешь ли, не всякий

пережить способен!

Мася надулась и зафырчала.

- Вот, режим сломанного пылесоса уже активирован, нужно срочно эвакуироваться из здания, - продолжила глумиться Хэйт.

Трактирщик, широко улыбнувшись, водрузил на стол поднос со снедью (и когда только успел наготовить?), пару фужеров и кувшин, из которого соблазнительно пахло ежевикой.

- Говорю же, сидите. Я сейчас к наставнику, вернуть костюмы. Кроху к нему временно определю, пока здание перестраиваться будет. Кинни прогуляется с нами, чтобы знать, где сестра находится и что с ней все в порядке. На обратном пути в Гильдию Строителей зайду, план согласовать, работу оплатить, вернусь не быстро.

На это предложение Хэйт нечем было возразить.

- Спасибо тебе, - повторила адептка раз в пятнадцатый. - Если б не ты, я бы все завалила. Как пить дать...

- Сочтемся, - ответил трактирщик, поманил за собой детей и был таков.

- А теперь, малая, сознавайся во всех прегрешениях, - выдала Хэйт, понимая, что ее несет, но слишком уж много стало загадок на одну маленькую гномку. - Клещей да щипцов для пыток тут нет, но я и вилкой все из тебя выпытаю! О, еще же можно иглы для ремонтного дела под ногти вгонять!

Мася вздохнула.

- Ушастая, ты сбрендила, а клещи и щипцы есть в наборе кузнечных инструментов, - гнома вздохнула еще раз, грустнее и тягостнее. - Что ты хочешь узнать?

- Про кошку, - быстро ответила адептка, навострившая ушки, едва за Сорхо закрылась дверь трактира. Подумала секундочку и добавила. - Для начала.

- Ладно, - подозрительно легко согласилась Маська, умыкнула какую-то закуску с блюда, сощурилась от удовольствия. - Только надо издалека начинать, а то ты не поймешь.

Хэйт, наполняя фужеры, кивнула.

- Куда уж мне... Говори откуда хочешь, я никуда не тороплюсь. А, ты же куда-то спешила...

Малая махнула рукой, поежилась.

- Уже все прошло без меня, и, подозреваю, мне сейчас лучше находиться даже не в вирте, а в другой галактике. Но к тебе это отношения не имеет, так что плюнь и разотри. Так вот, про Хэтти... В горах, неподалеку от моей стартовой локации, есть шахточка... Про нее все знают, до последнего нубо-гнома, но никто не добывает в ней руду. Так и хочется сказать: потому что

лохи, но я - эх! - не Барби... На самом деле, не добывают из-за чрезвычайно долгого восстановления руды, два игровых дня уходит. Вокруг же горы - других шахт полно, поэтому в этой, если и забредает кто, никогда не задерживается дольше, чем нужно на разработку открытых жил. Но мало кто знает, что после четырех полных кругов выработки, каждой имеющейся жилы, за определенный интервал времени, на пятом круге появляется не простая железная руда, а обогащенная. Вот... Это была первая присказка.

Хэйт подала ей фужер и тарелочку с набором мини-закусок (вспомнив при этом добрым словом кулинара). Гнома нахватала без разбору сразу несколько, набила полные щеки, начав смахивать на бурундучка. Запив это все легкой настойкой (на каких-то местных ягодах, сильно смахивающих на ежевику вкусом и запахом, она была сделана), Мася продолжила.

- Присказка вторая: твоя еда. Шашлык, которым мы кормили Хэтти и плотва, которую ты для мага Юффия жарила. Помнишь же?

Хэйт кивнула: на склероз ей жаловаться пока рано было, она помнила эти события.

- Я, может, и наивная, но только я и обратила внимание: ты приготовила из рыбы блюдо не новичкового ранга, а бонусов у него не было никаких, оно даже бодрость не поднимало, только почему-то ни тебя, ни Рэя это не напрягло.

Адептка помотала головой непонимающе.

- Стой, никто из нас не пробовал ту плотву, откуда... А, суть вещей.

- Ага, - сверкнула глазками гномка. - О! Рэй не видел свойств, поэтому не в курсе. Часть вопроса отпадает. А мне стало любопытно: как так? Ответ тебе понравится, держись крепче. Рецепта жареной плотвы в игре не существует.

Хэйт захлопала ресницами.

- Э-э, малая, он у меня в книге записан же, ты чего?

Маська хихикнула.

- Да, "пустой" рецепт блюда без свойств. Это из серии декоративных нарядов или гобеленов для жилых домов - хренька вроде бы милая, но бесполезная. Но ни один наставник тебя такому рецепту не научит, а при записи-передаче другому игроку, того, скорее всего, ждет неудача за неудачей в процессе изготовления.

- Но я же нормально ее жарила! - возмутилась Хэйт. - Ни одной порции не сгорело!

Мася посмотрела на нее, как на безнадежно больную - с жалостью.

- Тебе Рэй рассказывал, как в реальном, подчеркиваю - реальном! - мире готовят речную рыбу. А не рецепт для тебя из книги переписывал! Система просчитала действия, сочла верными, и ты "создала" рецепт. Если мне не веришь, спроси Сорхо или мастера, у которого профессию брала, аукцион, опять же, глянь - рецепта нет. Не-эт!

Хэйт передернула плечами.

- Допустим, ты права. Что с того?

- Присказка третья: блондинок считают тупыми. Это в корне неверное утверждение, и я имею ввиду не плохо прокрашенные корни волос, на чем палится большинство крашеных баб.

- Б-р-р, - голова адептки пошла кругом. - Это-то тут причем? Ты, вон, малиновая...

- Вообще-то я блондинка, - призналась вдруг Маська, изобразив виноватую рожицу. - Ну, там, вне вирта. Натуральная, да... Так вот, присказки кончились, переходим к сказке. Для начала я скупила с аукциона все мясные блюда, какие нашла, и скормила Хэтти. Постепенно, чтобы ей худо не стало. На еде она получила одиннадцать уровней, в сумме.

Хэйт прикинула, сколько денег спустила подруга на это дело, присвистнула. Затем вспомнила, что нехорошо это - лезть в чужой карман и считать чужие деньги, и принялась изображать внезапно вспыхнувший интерес к закускам.

- После этого я задумалась: хвастаться или продолжать эксперименты, - отхлебнув наливки, возобновила рассказ гнома. - Выбрала, как ты понимаешь, второе, что совпало с заданием на алмазы и грибы. В шахточке, о которой я недавно говорила, своевременно вызрела обогащенная руда, и не просто обогащенная, а критовая. Ты не добытчик, тебя все эти тонкости не касаются, ты даже не увидишь такую жилу, потому не суть. Старейшинам я сдала пятнадцать наборов, а алмазов добыла на все сорок. Кое-кто ушастый тогда еще сбор грибов профилонил! Нести остаток камней на аукцион мне было жалко, квест на прорыв Инферно закрылся, и ставки на алмазы тут же ухнули вниз. Я и подумала: если вполне допустимо создать нечто новое без рецепта в других профессиях, то в уникальной - грех не попытаться.

Мася прервалась, чтобы перевести дух и опустошить фужер. Или, чтобы подразнить Хэйт, затягивая повествование...

- Теперь у Хэтти алмазные когти, - похвалилась-таки гнома. - Точнее, на них алмазные насадки. Рецепт уникальный, передаче-переписке не подлежит. С питомца их не снять никак, при обнулении прочности разрушаются. Но я могу сделать новые. И при "апгрейде[25]" моей кошечки посыпались сообщения

водопадом просто, когда я их разгребла, выяснилось, что Хэтти - подросший снежный барс пятьдесят пятого уровня и атака у нее в три раза выше, чем у меня. Тебе челюсть придержать или ты сама?..

Хэйт понадобилось некоторое время, чтобы переварить услышанное. И пока квартеронка хлопала ресницами, поражаясь изобретательности и удачливости своей низкорослой подруги, Мася умудрилась смести с блюда почти все съестное.

- Таки классный у тебя друг, ушастая! - похвалила гнома хозяина трактира, довольно улыбаясь. - Ты там как, еще в нирване?

Адептка помотала головой.

- Одного я догнать не могу: почему инженерия? Изделие из алмазов - разве не ювелирка?

Мася горделиво усмехнулась.

- Не-а, это для зашоренных банальными решениями умов, раз камни - значит ювелирное дело. А что те же алмазы в сборке топового голема составляют процентов восемьдесят, по ресурсам, это же ерундистика... Опять же, раствор для закрепления кто делал бы? Ювелир? Ха-ха три раза!

- Раствор - это алхимия, нет? - не унималась Хэйт, ей хотелось понять сам принцип действия, в находчивости малой сомнений у нее не было. - По логике, банальной и зашоренной...

- А вот и фигушки! - Мася быстро-быстро замахала хвостиками. - В плане новшеств алхимия "мертвая" наука, кроме того, что крафтится по рецептам, уже имеющимся в игре, ничего ты не создашь. Новаторство - за инженерией. И если бы одна длинноухая иногда забиралась на форум, мне бы не пришлось ей это объяснять!

Хэйт сдалась: гномка явно была более подкованной в вопросе ремесленных навыков, чем она сама (что было весьма прискорбно, и гордость адептки требовала незамедлительно исправить это упущение). Процесс создания описывать, правда, малая отказалась, обосновав это тем, что "устала языком молоть", а в другой профессии ее опыт не пригодится - слишком специфична инженерия.

- Один вопрос - и я от тебя отстану, - проникновенным голосом произнесла Хэйт. - К чему была третья присказка, про блондинку? За дуру никто тебя не держит... Хочешь, каждый день буду говорить, какая ты умная и распрекрасная?

Мася, опустив голову, издала странный, не поддающийся идентификации звук.

- Ушастая, тебе никто не говорил, что жизнь на вирте не заканчивается? Что там, вне капсул, тоже что-то происходит, и не всегда так, как хотелось бы? И... Черт, забудь. Я этого не говорила. Извини.

- Мась...

- Забудь, я сказала!

Адептка захлопнула рот, понимая, что если ее неунывающую, отзывчивую и забавную до умиления подругу вдруг так "сорвало", значит, тому есть причины, и от вопросов, любых причем, станет только хуже.

Мася молчала долго, то вздыхая, то отхлебывая мелкими глоточками сладкий напиток. Затем заговорила, не отрывая взгляда от фужера, словно на дне его крылось загадочное Эльдорадо.

- Там, вне вирта, я голубоглазая блондинка, как любит шутить мой брат - полный набор для джентльмена. Еще приплюсуй сюда деньги, туеву тучу семейных денег. Живи мы в Корее, меня называли бы наследницей чеболя[26].

Хэйт скривилась: и где только Маська откапывала эти словечки? К этому, например, жуть, как хотелось задать вопрос: "Чего?" - дополнив одним матерным, несмотря на всю серьезность ситуации. Когда с тобой делятся реалом, это говорит о нешуточном доверии.

- Погуглишь на досуге, - гнома не оставила без внимания гримасу приятельницы. - Но мы в России, потому зовут меня то везучей сучкой, то мымрой с пластикой. Последнее, кстати, могло бы быть правдой, родись я непривлекательной. Некрасивая дочь - это не соответствует статусу.

Уголки Масиных губ дрогнули, но отнюдь не в улыбке.

- Между деньгами и очень большими деньгами пропасть шире, чем между богатством и бедностью. Мое детство: частные ясли, очень престижные, затем частный детсад, два репетитора. Потом еще четыре репетитора, когда я сжила первых двух. Частная школа, новые репетиторы, гувернантка-надсмотрщица. Репетиторы - не потому, что ребенок глуп или, напротив, слишком умен и ему мало обычной программы, нет. Просто так положено по статусу. Штат слуг в доме, понятия "личная жизнь" нет по определению - круглые сутки, как под микроскопом. Обращение на "вы" с пятилетнего возраста, в порядке непререкаемом, после того, как мать рассчитала единственную вменяемую девушку, позволившую себе "неподобающее" обращение. Пойми, я не ненавижу свою семью. Но это "не соответствует статусу" вызывает у меня омерзение едва ли не с пеленок. Правда, плюсы от этого статуса тоже есть: например,

можно заехать по яйцам министерскому отпрыску, который удумал попользовать официантку после банкета. Это как бочка меда, который на самом деле деготь, с редкими каплями дегтя, который как раз таки мед.

Хэйт, выросшей в семье "без заморочек", было сложновато вообразить подобные отношения.

- Друзья? Мое школьное окружение делилось на два типа: те, что в одной "статусной" категории, с уже повернутыми на этом статусе мозгами, и те, что на ступень ниже. Вторые завидовали первым, и все мои попытки найти с кем-то общий язык заканчивались либо разочарованием, либо очень большим разочарованием. Любовь? Да, в выпускном классе я влюбилась. "Тебе нравится этот мальчик?" - спросила мать. "Такая жалость, что компания его семьи на грани банкротства. Не переживай, отец уже подобрал для тебя подходящую кандидатуру". Примерно тогда я рассталась с иллюзиями относительно своего места в жизни и свободы выбора. Последним камнем в стене между мной и родителями стал выбор факультета: я хотела на архитектурный, родители настаивали на ссылке в Кембриджскую бизнес-школу.

Гнома невесело хмыкнула.

- Я попыталась бунтовать, разумеется. Сначала мне пригрозили блокировкой всех карт, на что я сложила из пальцев фигу - о, это было здоровски! - и заявила, что мои акции никто не отнимет. На жизнь хватит, если не шиковать. Тогда отец запретил мне видеться с братом, а ведь ближе его у меня никого нет и, скорее всего, не будет. Три недели споров, уговоров, откровенного шантажа - и мне позволили остаться в стране, но про архитектурный сказали забыть.

Хэйт вдруг вспомнила оговорку малой о росписи под хохлому, ее же: "И вовсе я не ребенок", - даже "инвесторы" оказались не слуховой галлюцинацией. И все это вместе с рассказанной историей было... грустно.

- У меня есть жених - тварь такая, что тапком раздавить, как таракана, охота, - Масю всю перекорежило при этих словах. - Выбирали его, как ты понимаешь, моего мнения не спросив. Союз с его семьей выгоден для бизнеса - это главное. И он подходит по статусу. Знаешь, ушастая, я понятия не имею, какие у тебя проблемы, но я бы за счастье сочла поменяться с тобой местами, просто за возможность быть собой. Всегда, везде, а не только в виртуальной оболочке.

Гнома плюхнула не глядя в фужер еще наливки, опрокинула залпом, с силой стукнула кулачком по столу.

- Вот такие пироги, - дурашливо махнув хвостиками,

выпалила Мася - снова такая, какой ее привыкла видеть квартеронка. - С котятами. Ня!

Полминуты спустя Хэйт осталась одна в трактире - гномка предпочла закруглить разговор по-своему. Хотя, положа руку на сердце, адептка даже и не знала, что ответить на исповедь подруги...

Наливка кончилась, еда тоже, мелкая испарилась, а настроение у Хэйт скатилось ниже плинтуса. До храма Балеона она себя дойти заставила - встреча с жрецом была делом важным, неотложным. Учитель, выслушав рассказ о судьбе Кинни, согласился принять его в орден (мимолетно подняв свой загадочный ранг в глазах адептки: принять подобное решение единолично рядовой жрец бы не смог), но "заниматься" с девушкой отказался, сославшись на срочные храмовые дела.

- Недобрые вести принес гонец из Светлого Леса, - посетовал учитель. - Не серчай, но обучение твое откладывается. Я буду... занят.

Хэйт уверила, что все понимает и не имеет претензий. С ее планами "каникулы" отлично стыковались, она же собиралась надолго оставить людские анклавы, носиться телепортами из земель орков в Велегард и обратно было бы накладно и затруднительно в плане времени. Самое неприятное - с появлением демонов и прочей нечисти внешние порталы, те, что позволяли перемещаться в земли орков с территорий других рас (и обратно), перестали действовать (в причины Хэйт не вдавалась).

Распрощавшись с учителем и отправив к Сорхо фею с просьбой отвести (или отправить) Кинни в храм, Хэйт скомандовала:

- Выход!

Не все, что требовалось, адептка узнала, но она возлагала надежды на форум.

Тема о продаже древнего пергамента, как и ожидалось, создана была в день выставления пергамента на аукцион. В списке популярного за неделю тема: "Безумие Архимага - продажа, не безумие ли?" - занимала почетное второе место. На почетном первом красовалась созданная сегодня, но уже набравшая за двести тысяч просмотров: "Как фейлятся ТОПы. Дети Валинора облажались, встречаем Инферно!" - и, не оброни учитель замечание о "недобрых вестях", Вероника пополнила бы ряды читающих, но сейчас первостепенной для нее была тема о "безумии".

- Нафлудили-то, нафлудили[27]! - покачала головой

Вероника, перелистывая одну за одной страницы (всего их было более сотни уже).

Среди возгласов вроде: "Что за тупизм?!" - и кучи бесполезных буковок попадались сообщения от ребят, взявшихся (непонятно, правда, с какого перепугу) отслеживать динамику роста ставок. Девушка прошлась по каждой страничке, вбивая в отдельный файлик рядок цифр. Как она и предполагала, первые ставки мало отличались от стартовой - это себя проявили любители "халявы". Затем подтянулись "реальщики", люди, обильно вливающие реальные деньги в игру: ставки скачкообразно подпрыгнули. К концу первого дня ставка с пяти сотен "вечнозеленых" выросла до семи с половиной тысяч (такой огромной, для первого-то дня, суммы, Вероника не ожидала никак). Весь второй день прирост шел незначительный, причем желающих поучаствовать стало раза в четыре больше.

Теперь оставалось ждать шагов от кланов: долгий срок торгов должен был дать возможность владельцам бастионов-цитаделей и прочей, периодически осаждаемой недвижимости, оценить выгоду приобретения. И что может произойти, если подобное умение окажется в руках противников... Опять же, собрать крупную сумму денег (оброком, кредитами, продажей чего-то "из закромов") за десять дней всяко сподручнее, чем за два-три дня.

Маги-одиночки с глубоким карманом будут биться за пергамент до последнего гроша, в этом Вероника была уверена. Не без оснований полагала она, что если бы в Восхождении была кнопка "нагнуть всех", то для боевых магов этой кнопкой было бы "Безумие Архимага". А не это ли мечта игроков такого типа?

- Подождем, - резюмировала она, сворачивая форум.

Почитать про неудачу "Детей Валинора" стоило, но Вероника уже решила, что выходные проведет вне игры, а значит, никак не повлияет ее знание на происходящее в Восхождении. Посему тема отправилась в закладки с обещанием: "Я тебя почитаю потом".

"Я так долго не навещала Галку с Лешкой, что это свинство натуральное с моей стороны", - подумала вдруг девушка. Тихонько вздохнув (и приготовившись морально к нотациям), она набрала Галину.

Нотаций не последовало, наоборот, приятельница предложила остаться у них на выходные: у Лешки в кои-то веки выпало два выходных подряд, Леська, тьфу-тьфу, не болела, и можно было провести, как в старые добрые, день-вечер-ночь за

"Героями".

- А давайте, - с неожиданной для самой себя легкостью согласилась Вероника. - С меня опять мешок фруктов. О, я же еще сюрприз для вас приготовила!..

Сюрпризом была серия акварелей, написанных по видео из сада под храмом Ашшэа. Рамки и стекло под две из них, особо удачных, она купила перед отъездом в Ярославль, но с тех пор ни разу не заехала к друзьям...

- Свинство, точно свинство, - покачала головой девушка, набирая сообщение Стасу о том, что ближайшую неделю будет занята и не сможет посетить детдом.

Когда Вероника приехала к друзьям, встречала ее одна Галка. Леша с Леськой были на прогулке, так что девушки уселись на кухне - чаевничать.

Поколебавшись, Вероника пересказала-таки (без подробностей, правда) разговор с гномой.

- Представь, мне в магазине пригламуренная кукла ногу отдавила тележкой, а я даже не обматерила ее. Подумала: а вдруг Маська?

- Отношение поменялось? - спросила Галина.

- Не то, чтобы... Ты просто Маську не видела, и дело даже не во внешности. Как бы объяснить? Будь у меня детектор "мимишности" или, там, "мимиметр", его бы от Маськи зашкаливало, нет, выбивало бы! Она... черт, она реальная - это не она. Как раз та, что в игре - настоящая. Я уверена.

- Ох, как ты понятно объясняешь, - не удержалась от улыбки Галка. - Образно! Мимиметр, это ж надо!..

Потом вернулись Лешка и коляска... то есть, и дочка друзей. Ее (дочку) долго крутили перед носом Вероники, демонстрируя во всех ракурсах, вещая об изменении веса, роста, волосиков, пальчиков и прочая, и прочая... Для вставляющей время от времени восхищенные: "О!" - и: "Ого!" - девушки, дите как было "ребенком обыкновенным, маленьким, пола вроде бы женского", так и осталось. К счастью для Вероники, Леська на прогулке уморилась и вырубилась прямо на руках гордого отца.

Пришла очередь акварелей и восхищенных возгласов уже с другой стороны - от Лешки и Галки. Хотя, судя по их лицам, работы им пришлись по душе, а прищур Гали выдавал, что она вовсю уже прикидывает, куда бы повесить обе картины.

Затем они генерировали карту в пятых "Героях", чтобы на несколько часов погрузиться с головой в баталии, даже на еду и чай не прерываясь - все приносилось прямо к компьютерному столу и поглощалось между ходами.

Вероника, обычно игравшая за "Некрополис", на сей раз выбрала фракцию "Подгорный народ". И победила - ближе к шести часам утра.

В понедельник Хэйт объявилась в Восхождении на два часа раньше обговоренного времени сбора, чтобы без спешки "обналичить" главный приз за спасение рабов - выбрать в арсенале заслуженный "эпик". Только у входа в требуемое здание (располагалось оно, к слову, недалеко от Гильдии Воинов) на нее налетела Мася (одетая почему-то не в кольчужку, а в нечто странное и тряпочное), затем крутанула сальто в воздухе, отряхнула ладошки и выпалила на одном дыхании:

- Как тебе? Прикольно, да? Сама так сможешь? А, я тебя уже час жду, одну почему-то не пускали.

- Э-э... не пробовала, но вряд ли, - с легкой оторопью ответила адептка. - Пойдем вместе, пропустят.

- Три пункта к ловкости за час, - обронила на бегу гнома, устремившись к "пропускному пункту" - двум стражникам с алебардами, до боли похожим на служивого, охраняющего вход в Гильдию Воинов.

- За акробатику? - изумилась Хэйт, ставя мысленно галочку: испытать. Правда, сначала гному пришлось догнать.

- Ага, - бодро кивнула малая, остановившись на месте и озираясь: ряды стоек с оружием и манекенов в доспехах тому способствовали. - Ты попробуй, только сильно не усердствуй: травму получить, как нечего делать.

Каждый предмет окутывало багрово-золотистое сияние, по предположению Хэйт, в качестве защиты от воровства: внутри не было ни одного стражника, а такое богатство не могло быть незащищенным.

Через зал к девушкам шел, опираясь на тросточку, непись, такой старый с виду, что казалось - подуй на него, рассыпется.

- Я - смотритель арсенала, юные леди, - подойдя, представился старик. - Ваши разрешения, пожалуйста. О! Есть ли у вас особые пожелания? Оружие и доспехи, которые могут вам подойти, располагаются как раз на этом этаже. Чтобы узнать, из чего сделаны и для чего служат вещи, поднесите к ним руку. Только не пытайтесь сами взять что-либо, когда закончите с выбором, подзовите меня.

Хэйт кивнула: догадка о свойстве отсвета, похоже, была верной. Пожелания у нее были, и она не замедлила их озвучить. Адептка попросила показать, где находятся доспехи для мистиков, исключительно эпического грейда. Оружие у нее и без того было весьма достойное, ювелирных украшений она в зале не

заметила, значит, стоило присмотреть что-то из брони. Гнома, наоборот, попросила отвести ее к топорикам и (если ничего не подберет из оных) потом к щитам.

Где-то через полчаса к адептке (так и не определившейся с выбором, но "просмотревшей" уже массу вариантов) подбежала малая с улыбкой до ушей.

- Вот она, моя прелесть! - и крутанула на свободном от стоек пятачке этой "прелестью".

Хэйт вздрогнула: выглядело оружие впечатляюще. Двусторонний боевой топор, металлическое, покрытое вязью символов, топорище длиною почти что вполроста гномы, оба лезвия орнаментированы. Вид - кровожадно-угрожающий.

- Она точно одноручная? - спросила квартеронка, осведомленная о том, что двуручные топоры гнома использовать могла, но с огромными штрафами, и щит, разумеется, при этом не задействовать, а это минус пара оглушающих ударов.

- Точно! - гнома отсалютовала "прелестью". - А ты еще возишься?

Хэйт вздохнула: выбор был между обувью, наручами и двухслотовой мантией. Бонусы от мантии, естественно, были значительно выше, но то, что было у адептки на ногах, ужасало своей древностью, а перчаток не имелось вовсе. Она пересказала суть своих метаний напарнице.

- Когда не можешь выбрать из двух, - сентенциозно выговорила Мася. - Всегда выбирай третье. Ну, или четвертое, если из трех. Идем, я кое-что для тебя присмотрела...

"Кое-чем" оказался головной убор. У Хэйт не было шлема - вообще никакого, потому Маська была названа "маленьким гением", а диадема (мистики носили на голове или обручи, или диадемы, или капюшоны, от раздражающе-претенциозного названия деваться было некуда) рассмотрена со всем тщанием, причем глядела девушка вовсе не на причудливую россыпь мелких гранатов по узорчатому фону из серебра.

- Сектор "Приз" на барабане, - негромко озвучила она любимую отцовскую присказку (вообще, к присказке еще добавлялся напев про Поле Чудес и Страну Дураков). - Берем. Уважаемый смотритель!

Вскоре "Диадема алой росы" была экипирована и радовала бонусами.

Диадема алой росы.
Тип: головной убор.
Класс: эпическое.

Защита: 75. Прочность: 498/500.
Защита от магии: 180.
Мудрость: +24.
Интеллект: +16.
Повышает эффективность заклинаний магии тьмы на 10%.
Сопротивление оглушению/ошеломлению: +15%.
Шанс отразить (перенаправить) полученный магический урон цели, нанесшей урон: 5%.
Необходимый уровень: 20.

Ради предпоследней строчки (пяти процентов "зеркала") эта чудная "шапка" и была выбрана Хэйт. Все прочие строки тоже внушали гордость новой обладательнице диадемы, но они для предмета эпического грейда были вполне ожидаемыми, "отражение" же являлось бонусом довольно редким.

- Отлично, здесь мы закончили, - сказала Хэйт, подразумевая не только арсенал, но и людские земли вообще.

Мася согласно кивнула.

- Кстати! - опомнившись, Хэйт перешла на шепот. - Тебе за пятницу не влетело?

- У меня очень догадливый брат, - так же шепотом ответила гномка. - Он не смог до меня дозвониться и сочинил сказку о моей болезни. Это... спасибо, ушастая.

- За что? - изумилась адептка.

- Ну... реагируешь нормально.

"Догадливый брат. Монк, которого привела к нам малая. Никогда не играет после полуночи. Режим? Или контроль за временем? Хм-м", - догадка перечеркивала все найденные "схожести" и была намного более жизнеспособной, чем ее фантазия о том, что Монк может оказаться Яном.

- Мась, а он... твой брат, он играет? - как бы между делом спросила адептка. - В Восхождение?

Гнома замотала головой.

- Пока нет, его же учат с утра до ночи, ему преемником быть. Не до игр.

Хэйт вычленила из фразы слово "пока", сказанное с уверенностью, подметила цепкий, решительный взгляд малой, и... промолчала. "Котелок" у Маси варил, потому адептке хотелось верить, что приятельница выкрутится из своей неоднозначной ситуации. А думать про личность Монка резко расхотелось.

- О, Рэй! - вскрикнула Маська, мониторившая, видимо, список друзей.

Девушки заторопились - появление убивца означало, что пора было выдвигаться к точке сбора, Риминессе. Регион Бергот являлся граничным между людскими и орочьими землями, а перемещение между анклавами людей и орков посредством телепорта, увы, было невозможно (со дня прорыва). Но расстояние было вполне приемлемым для пешего перехода (хотя, на ездовых питомцах, ясно-понятно, удобнее), тем более, что на "таможне" - заставе с двумя отрядами стражи, из людей и орков, соответственно, состоящих - компании предстояло начать зарабатывать репутацию с орочьими анклавами.

- Новости все слышали? - спросил Рэй.

Так вышло, что из портальных врат вся компания вывалилась друг за дружкой, как по секундомеру. Выяснилось, что только Монк "не в теме", остальные уже прошустрили по форуму.

Группу из небезызвестного в игровом сообществе клана не просто попросили найти источник угрозы Инферно - круг поиска ограничивался правящим домом Светлого Леса. Вроде бы "маги магичили-магичили, да не намагичили", на предмет поиска места прорыва и носителя артефакта, для этого используемого, но случился сбой, что указывало каким-то боком на семейку правителя. Квест был эдаким детективчиком, без срока выполнения, но шанс указать на носителя артефакта имелся только один - промашка в "следствии" означала провал задания. И трагедию для простых светлоэльфийских неписей в виде прорыва Инферно. Закончилось все плохо: подозрение "Детей Валинора" вызвал какой-то там племянник правителя, а настоящим обладателем оказался его (правителя, не племянника) младший сын.

Скрины с живописными руинами на месте резиденции правителя, красно-черной воронки в небе над Светлым Лесом и орд демонов, этот Лес наводнивших, кинжальщик продемонстрировать не мог, но попытался обрисовать словами, "на пальцах". Получалось не так уж и плохо.

Пересказывал все это Рэй уже на ходу. Путь предстоял не особенно дальний, но, теряя полдня (игрового) на переход между землями, тратить драгоценное время (которое, как известно - опыт или, в более распространенной интерпретации, деньги) не было благоразумным. Заодно убивец выдал краткую справку по особенностям ("бзикам") орков-неписей: принцип силы, принцип воли, принцип фатальности. С первым все было ясно - орки признавали силу во всех ее проявлениях, и спор зачастую проще было решить крепким кулаком, чем демагогией. Принцип воли

был несколько сложнее в понимании; он включал в себя свободу, не связанную ограничениями (если орк решил что-то сделать, никто не в праве ему помешать), и целеустремленность (пока у орка есть цель, он будет к ней идти). Самое важное, что должен был запомнить игрок относительно этого принципа, сформулировала в своей манере Барби: "Не стой у орка на дороге. Сломает череп, вырвет ноги". Третий принцип сводился к убеждению: в конце дороги каждого встретит Гарт-гар. Орки-НПЦ не берегли свою шкуру (умру - значит, Гарт-гар назначил этот день) и того же ожидали от пришлых.

- "Здравствуйте, любезный-уважаемый", "не соизволите ли", "пожалуйста, окажите мне помощь" - забудьте все эти обороты! - посоветовал Кен, уже бывавший в орочьих землях в качестве "туриста". - На весь срок пребывания. Звать нас чаще всего будут: "Эй, ты, харя", - а то и жестче. Не берите в голову и не вздумайте обижаться, это просто разработчики со сценаристами на славу оторвались, когда задавали параметры и "словарный запас" расы.

- Почему они тогда обратно крепи не отбили? - спросила Хэйт. - То есть, понятно, что глобальный сценарий, но это же не вяжется с их принципами?

- Религия не позволяет, - хмуро ответила Барби. - И это не стеб. Жрецы объявили запрет. Причина в Архидемоне - эпик-РБ, пятисотка. Если вся степь навалится, может, и запинают, но сколько поляжет при этом?

Насколько Хэйт помнила, в Восхождении уже имелось сколько-то игроков "двести плюс", но за барьером сотого уровня уже каждый новый "ап" - за праздник считать можно, так что она слабо представляла, как силами игроков убивать Архидемона. "Раз теперь прорывов - два, то и этих гадов, получается, тоже?" - задумалась адептка. Выходило, что для закрытия врат между Инферно и Тионэей потребуется либо вмешательство "величайших магов" (если не богов), либо объединение усилий игроков и неписей. "Ну, не мне с моей двадцаткой беспокоиться", - мысленно усмехнулась она.

Путешествие становилось все монотоннее, мобов ни на дороге, ни возле оной не наличествовало, с развлечениями было туго, кроме как поболтать да поозираться по сторонам, заняться-то было и нечем.

- Тут мой шеф, из редакции, надумал жениться, - ни с того, ни с сего заявила Барби, заскучавшая, видимо, от безделья. - Ему тридцать восемь, невесте восемнадцать. Привел он к нам сию трепетную лань и при всем честном народе выдал перл: "Да, между нами двадцать; и пусть эти двадцать будут всегда. Двадцать... сантиметров. Моего бумажника, в толщину".

Хэйт сбилась с шага, Маська ойкнула, Кен с Рэем гоготнули. Монк флегматично проигнорировал озвученную "шуточку".

- Плоско и не в твоем стиле, - когда мужчины отсмеялись, пожурила орчанку гнома. - Незачет! Оп, а это кто?

Рефлексы Хэйт сработали даже раньше, чем прозвучали слова гномы.

> Игрок погибает от вашей руки! Внимание: погибший игрок обладал статусом РК, на вас не налагается штраф за его убийство!

ПК-шник, выбежавший на дорогу перед группой, отлетел к ближайшему кругу воскрешения с одного каста тлена.

- А вот это зачет! - хихикнула малая, подбегая к трупику. - Ушастая как жахнула, так сразу на кладбище.

- Мась, он мелкий совсем был, - высказала вполне логичное соображение Хэйт, уже устыдившейся своей реакции на красную метку: право, что мог сделать один ПК против относительно сыгранной группы? - Понять бы, что он тут забыл, такой шустрый...

Последнее выяснилось буквально через минуту, когда из-за поворота вынесло на напарников компашку из восьми человек без меток, но с намерениями явно не самыми добрыми.

- Тут ПК не пробегал? - спросил латник, видимо, главный в группе.

- Секунд десять, как истаял, - пожал плесами Рэй, указывая на участок дороги, на котором недавно лежало тело. - Претензии?

- А, - латник махнул рукой в массивной перчатке. - Жаль, но ладно. Сам бы придушил, но... хрен с ним.

Теперь уже любопытно стало всем: чем же так досадил одиночка без гроша в кармане (в дорожной пыли после гибели ПК ни монетки не осталось), явно уровня невысокого (иначе не сложился бы с одного скилла), восьми здоровым лбам, нормально так, к слову, одетым?

"Лбы" развлекли рассказом, от которого Барби, не таясь, ржала в голос, да и прочие от улыбок удержаться не могли. Все началось с того, что четверо из них попали в ловушку у входа в данж. Бывали они в том подземелье неоднократно, никаких ловушек на пути не встречали, потому нехило так удивились. Да, изначально ребят было десять - это важно. Шестеро (те, что в ловушку не угодили), ломанулись в обратном направлении, искать устроителя "засады" (оставшиеся напутствовали их отборными матюгами). На границе территорий сочетание лесных

и степных участков - норма, а данж располагался в лиственном лесу (это тоже важно). Пока искали "того поганца замудоханного", еще два "лба" повисли под ветками, как те шишки - в сетях. Еще один заагрил босса локации и рванул на всех парах уводить его от своих; некоторое время спустя здоровенный кабанище настиг бегуна и втолковал наглядно, "кто в Зеленой Дубраве хозяин". К моменту, когда действие самой первой ловушки (у входа в данж которая была), закончилось, бегал по лесу один крестоносец (недо-паладин, переходный класс). Так вот этого крестоносца, одетого, прямо говоря, не в матерчатые лохмотья, закидал с верхушки дерева метательными ножами тот самый парнишка, сложенный позднее Хэйт. Крестоносец не мог убежать (что было бы позорным, но здравым решением), поскольку атаку парень начал с дротика с парализующим ядом.

Освободившиеся компаньоны подоспели к оседающему трупом крестоносцу (и горке высыпавшихся рядышком монет). И к зрелищу, добившего остатки их нервных клеток: "поганец" планировал (!) над естественной просекой на чем-то вроде плоского парашюта!

В спину парня тут же полетело все, что лететь могло по определению (и маты тоже), что-то даже попало, но гаденыш таки не только не сдох, но еще и успел свалить. А под конец его еще и посторонние пришибли...

- Не ваш день, ребят, - пожал плечами Рэй, стараясь не сорваться на смех. - Бывает.

"Лбы" переглянулись, добавили ряд нелитературных соображений в адрес "поганца" и потопали в город - встречать своих павших.

- Павших в неравном бою, ога, - хохотнула Маська, едва компания удалилась. - Вот это отжиг! Ушастая, ну зачем ты его кокнула?

- Хэйт его просто добила, получается, - посерьезнел мигом убивец. - Он не брал с собой ничего лишнего, знал заранее, на что идет... Кен, ты ведь тут бывал уже?

Эльф кивнул.

- Пробегись по округе, а? Не в службу... Постарайся найти этого парня, пока мы на репутацию будем горбатиться.

- Да, милый, - с несвойственной нежностью промурлыкала Барби. - Найди его. Я хочу от него детей!

Кен резко развернулся.

- Родная, - вкрадчиво проговорил лучник. - Однажды ты дошутишься...

Орчанка явила миру лучезарную улыбку с демонстрацией шикарных клыков и перешла на шепот. Хэйт с Маськой, не

сговариваясь, повернулись к парочке выясняющих отношения личностей спиной, а лицом - к убивцу. Рэй что-то быстро писал на листочке, вероятно, намереваясь "использовать" Кена заместо почтовой феи.

- Рэй, - решила ненавязчиво полюбопытствовать адептка. - А зачем нам этот товарищ краснометочный? То есть, понятно, для чего он понадобился бабе-стражу - Кен, я шучу!- но твою реакцию я пока не очень понимаю. Хотя по рассказу-то он прикольный, да.

Убивец, не прекращая писать, хмыкнул.

- Просто я впервые слышу про авантюриста, умеющего играть за свой класс, - коротко ответил он, ставя точку в послании.

Письмо было передано Кену, уже, по всей видимости, закончившего шептаться с Барби.

Хэйт призадумалась: а что она вообще знает про авантюристов, как о классе? Доступен он для развития четырем расам из пяти (всем, кроме гномов), но число играющих за него невелико. Проблема, главная и определяющая - отсутствие боевых умений, как таковых. Много взаимозаменяемых стоек, изучаемых "парами", как то: уклонение - точность, скорость бега - замедление расхода бодрости и так далее (всего списка Хэйт не помнила, как и то, на каких уровнях что учится). При включении одной стойки, парная "сереет", становясь неактивной (до отключения первой), то есть все по принципу "или-или". Броню авантюрист может носить или матерчатую, или кожаную (и ничего "плотнее", как бы не хотелось). Бонус на метательное оружие - и, фактически, запрет на ношение любого другого оружия, с одним исключением - кинжал (не два, как у убийц). Бонус (самое вкусное, пожалуй, в классе) на применение поделок алхимиков и (тут Хэйт сомневалась в точности запомненной формулировки) вообще всех крафтовых одноразовых предметов. А еще - установка ловушек, доступная не с двадцать пятого, как у лучников, а с десятого уровня.

"Плюшки", конечно, были чудо, как хороши, но отсутствие абилок и изуверские запреты по оружию (право, далеко не всегда можно обойтись метательным оружием и кинжальчиком), количество желающих поиграть за этот класс подрезали значительно. Это даже не беря в расчет постоянные траты на "расходку".

- Веселый класс, как раз для фана, - с улыбкой произнес Рэй, распрощавшись с Кеном. - Но, чтобы им играть, нужно быть, как бы это сказать... на особой волне. А криворучки, катающие петиции на форуме о том, что "класс ущербный", популярности ему не прибавляют. Смотри: яд парализующий на игрока

действует секунды две-три, а из рук авантюриста это уже стабильные пятнадцать секунд.

- А чего сам за него не играешь? - спросила Барби, то и дело оглядывающаяся вслед ушедшему в обратном направлении лучнику.

- Так инвиза[28] нет, - ответил Рэй.

Хэйт вдруг вспомнила про наличие занятной (и, безусловно, полезной) пассивки у авантюристов: поиск слабых мест. У игроков это обычно места, не защищенные броней, у монстров - как фантазия разработчиков сработала, с незначительной поправкой на логику (так, глаза у большей части мобов являлись уязвимой точкой). Для мага было сугубо фиолетово, в какую часть тела спелл полетит, а вот "физик", нанося удары по таким точкам, повышал шанс крита весьма и весьма значительно. Так вот, авантюрист видел каждую "тушку" (моба ли, игрока, не суть) с "подсветкой" по частям тела.

К слову, помнила адептка про этот класс не только потому, что склерозом не страдала, а по причине того, что изучению "классов-аутсайдеров" посвятила времени при подготовке к игре больше, чем классам распространенным.

- Вот кому бы Маськины изобретения обкатывать, - задумавшись, произнесла вслух Хэйт. - Да, кажется, я поняла, почему он тебе интересен.

Разговор пришлось замять, а размышления отложить - за очередным поворотом показался отряд стражников, а за спинами их - застава, два длинных каменных строения по бокам от дороги. Хэйт ожидала увидеть какое-то заграждение (не колючую проволоку, конечно, но хоть что-нибудь).

- Караваны перемещаются только дорогами, - видимо, у адептки на лице было крупными буквами написано удивление. - На бездорожье телега сразу встает. Заставы и стоят для караванов, до пришлых им так-то дела нет.

"Ну да, это мы за репутацией приперлись", - подумала Хэйт и кивнула.

- И, наконец, четвертый, недокументированный принцип: орки не тупые, они просто кидают все статы в силу, - покосившись на Барби, высказал Рэй. - На интеллект не остается.

Орчанка пропустила подколку мимо ушей.

Стражники региона Бергот только удачи пожелали отряду, устремившемуся в орочьи земли. А вот орки, преградившие напарникам путь через двадцать метров от людского гарнизона, добродушием не лучились. Впрочем, к Барби они обращались едва ли не с почтением, называя ее "грозой гмыхов" и норовя

постучать по плечу бабы-стража огроменными ручищами. Зато Рэя с Монком "приласкали", как могли и не могли: и "мясом", и "отходами", и "хвыдлами, к пяткам приросшими" (чудные "хвыдлы" потом оказались ползучим растением, а "гмыхи", которым Барби "гроза", племенем подленьких полуразумных тварюшек навроде гоблинов).

Рэй попытался "развести" бравых служак на состязание, чтобы доказать на деле, кто из них мясо, но только градус веселья у зеленых и бронзовых стражей повысил. Хэйт засомневалась было в здравомыслии кинжальщика - не существовало в игре стражников-НПЦ ниже сотого уровня, но проницательная гнома, верно истолковав выражение лица приятельницы, пояснила: если кто-то из неписей согласится на предложение, сражаться он будет не в полную силу, и главным показателем будет не победа, а сколько продержался игрок и сумел ли хотя бы задеть НПЦ.

- Уважаемые, - громко обратилась Хэйт к служивым, внимательно выслушав нашептанные Масей пояснения. - А во мне ведь тоже кровь людская плещется. Что же вы меня к отходам не причислили?

- Дроу - не отходы, дроу воины. И колдуны! Могучие! - безыскусно откликнулся бронзовокожий здоровяк.

"Про статы в силу - это Рэй в яблочко угодил", - мысленно усмехнулась Хэйт. Именно такой реакции от орка она и ждала. Расовые бонусы при создании персонажа были выбраны ею за темноухих, а класс "адепт тьмы" накладывал "печать Ашшэа"; благодаря этому для простого стражника Хэйт воспринималась (на первый взгляд) скорее, обычной дроу, чем квартеронкой.

- Я - смесок, а не дроу, - проговорила адептка, усмехаясь. - И с удовольствием докажу, что людская кровь не жиже крови орка.

- Бой! - без переходов взревел непись, сотрясая двуручником с зазубренным лезвием. - Я и ты! Пламя битвы в крови! Гарт-га-а-ар!!!

Внимание! Вам предложена дуэль.

Режим дуэли: один на один.

Противник: НПЦ.

В случае поражения вы не теряете очки опыта, потеря предметов и/или денег невозможна.

Штраф в случае поражения: нет.

Штраф в случае отказа: Понижение репутации со всеми анклавами, подчиняющимися расе орков на 100 очков.

Награда за победу: 200 очков репутации со всеми анклавами, подчиняющимися расе орков.

Поощрение за ничью: вариативно.

Время, отпущенное на поединок: 5 минут.

Оповещение ниже содержало риторический вопрос: согласиться или отказать? Хэйт подтвердила согласие на бой, отходя, включая ауру стойкости - десять секунд обратного отсчета позволили такую роскошь, как небольшая подготовка.

Дуэли, как ни грозились разработчики ввести их и между игроками, реализованы были только в режиме "НПЦ-игрок", с обязательной инициативой первого. На вопросы типа: "Почему? Когда? А зачем оно вообще?" - как и на нытье особо страждущих, администрация не отвечала. Хэйт только читала о такой возможности, а без уточнений Маськи не решилась бы на провокацию непися - репутация репутацией, а своя шкурка в целом виде лучше, чем в продырявленном. Теперь вот на этой самой шкурке адептка готовилась новый опыт приобрести...

Одно она знала точно: в дуэль невозможно вмешаться. Даже если на сражающихся обрушится лавина или орда пробегающих мимо ПК-шников решит "показать свою крутизну", дуэлянты не получат ни единицы "стороннего" урона. Только тот урон, что они нанесут друг другу, учитывается.

Таймер обратного отсчета подмигнул ноликом и погас.

Пальцы Хэйт заплясали в воздухе, легонько касаясь пиктограмм. Лоза - в отражение, пыльца - туда же. Когти мрака... снова отражено!

Орк, сначала приближавшийся неспешно, рванул, приблизившись к адептке на дистанцию в десять метров. Хэйт отпрыгнула влево, резко, не задумываясь даже о действиях. В голове весело и разухабисто отстукивало: "Маги магичили-магичили - это как тридцать три корабля лавировали-лавировали, лавировали-лавировали"...

Тлен... "Да чтоб тебя!" - отражено.

"Лавировали-лавировали"... Орк снова не шел - несся на сближение.

Лоза - отражено! Прыжок, секунды четыре бега, не оглядываясь и не надеясь на отрыв. Но НПЦ не бился, права была Маська, он играл с адепткой, как кот с мышонком. Каменный кулак, пока есть небольшой разрыв... "Да, твою налево, да!" - скилл прошел, нанеся аж целых пять единиц урона.

"Лавировали-лавировали"... В этот раз НПЦ опоздал с ударом на долю секунды. Хэйт вывернулась, сама не ожидая от

себя такой проворности, и припустила бегом по дороге.

Угольки... "Ну конечно же!" - в отражение. Снова - бег, хорошо, без препятствий...

"Лавировали-лавировали"... Непись четко разворачивал и загонял ее к зданию заставы, любое другое направление блокируя рывком и взмахом меча. "Про откат абилок тебе, гад, не рассказывали?!" - адептка, выжимая из шкалы бодрости все возможное, снова отскакивала, пыталась что-то кастовать (почти всегда - безуспешно), мчала во весь дух. Но орку, видимо, надоела игра в догонялки - тремя рывками он загнал Хэйт почти что к самой стенке.

"Да не выловиро... А вот хрен тебе!" - ужом проскальзывая между лезвием и каменной кладкой стены, ликовала адептка. Каменные шипы - прошли же! - отскок...

Время, отпущенное на поединок, истекло.
Дуэль завершена.
По абсолютному урону: ничья.
Получен урон: 0. Нанесен урон: 44.
Поздравляем, вы победили!

Вот теперь стена была в тему - на нее можно было опереться, чтобы не рухнуть (Хэйт мысленно передала привет едва не обнуленной бодрости).

- В моей крови тоже есть пламя битвы, - произнесла она, глядя непись в глаза (для этого голову приходилось задирать). - Спасибо за бой. Для меня было честью сразиться с воином степи. Надеюсь, однажды мы повторим этот бой - но уже на равных.

Хэйт ничуточки не заблуждалась насчет своей "победы": орк позволил ей выиграть, и только-то. Но "речь толкнуть" это ей не помешало, как и улыбнуться отдельно выплывшему оповещению о начислении двухсот очков в "копилку" репутации. "Абсолютный" урон, насколько поняла Хэйт - это если бы ее укокошили (наоборот, по определению, не вышло бы), а победу зачли ей только по циферкам и за "вертлявость".

НПЦ ухмылялся, не выглядя при этом сокрушенным. Похоже, вкралась-таки ошибка в "четвертый принцип"...

- Пламя других богов, человек-дроу, - отозвался непись. - Не Гарт-гара! Я испытаю других!

Орк указал на Монка и Рэя, поочередно.

- Он - лекарь, - вмешалась Хэйт, тыча навершием посоха в плечо монаха, зачем-то подошедшего к ней после завершения дуэли.

НПЦ нахмурился, приблизившиеся соратники его загомонили.

- Как шаман, но тотемы его только для жизни! - выкрикнула Барби разъяснение в понятном для игровых "сородичей" ключе.

- Тогда пусть бьются вдвоем! - непись, приняв решение, снова указывая на убивца с монахом. - Я не буду бить шамана жизни. Только тощего гмыхо-человека! Бой! Я, ты и ты! Гарт-га-а-ар!!!

Монк отошел от адептки, Рэй растворился в тенях. В окне группы их имена посерели, что значило - они согласились на поединок. Впрочем, Хэйт и не сомневалась в их согласии...

- Ушастая, ну ты и сильна в поскакать! - немного сбивчиво выпалила гнома, восторженно улыбаясь. - Прям как тушканчик!

Барби расхохоталась.

- Сим нарекаю тебя, - не без пафоса (но смеха было больше) проговорила орчанка. - Воинственный тушкан!

- Цыц, начинают, - шикнула Хэйт.

Возмущаться по поводу нового прозвища было без толку, хоть и очень хотелось (угу, сами бы побегали от зеленого великана с веслом... мечом, то есть). Но у Маськи наверняка сохранились скрины с адепткой в непотребном виде, да и что возьмешь с этих двух юмористок?

Рэй в схватке действовал почти как Хэйт до него. То есть, старался не подворачиваться под удары орка, при этом тщась хотя бы оцарапать зеленокожего. В отличие от адептки, у него были скрытность и ловкость на высоте, зато Хэйт могла атаковать дистанционно.

С минуту (после первой серии ударов из невидимости) убивец и НПЦ кружили друг вокруг друга, обмениваясь замахами и обманными приемами. Монк, экономя ману на случай, если убивец не увернется от очередного удара, подкастовывал (нечасто, с паузами большими, чем время отката) начальные заклинания, которые еще до выбора класса может изучить мистик.

Затем Рэй снова пропал из поля зрения непися, чтобы вскоре возникнуть за его спиной, буквально взрываясь серией ударов.

"Интересно, прошло ли хоть что-нибудь? Или все - в уворот-блок-парирование?" - с замиранием сердца в особо опасные моменты, как настоящая болельщица, думала Хэйт. Заодно и оценивая скорость перемещения кинжальщика: сравнивать со своей скоростью даже не хотелось.

- Мась, а что на тебе такое надето было? - вполголоса спросила она, не отрывая, впрочем, взгляда от поединщиков. - Когда ты сальто крутила?

- Дешевский тканый шмот, - подернула плечиком гнома. - Как спортивный костюм, только для вирта - в кольчуге не поупражняешься особо.

Хэйт, поблагодарив подругу, сделала галочку, еще у арсенала проставленную, жирнее - ловкость следовало подтянуть. Персонажи в тяжелых доспехах могли позволить себе такую роскошь, как стоять неподвижно и принимать удары врага, а она в своих "тряпочках" была в совсем другой "весовой" категории. "Подвижный мистик - живой мистик", - Хэйт кивнула сама себе.

За размышлениями она чуть не пропустила финал боя: орк подсечкой отправил Рэя в лежачее положение, алым росчерком (активировал какое-то усиление, гад) рассек воздух, вгоняя меч в... землю. За миг до соприкосновения стали с плотью над телом

Рэя возник полупрозрачный щит, по которому и скользнул меч, уйдя лезвием влево. Убивец отошел от дебаффа (иначе не лежал бы неподвижно, что тот агнец на заклании), перекатился, не вставая, применил режим тени.

Остальное доделал таймер.

Заставу покидали, довольные собой: они выиграли оба боя, хоть и подсчетом урона, но выиграли. Будь разница в уровнях меньше, можно было бы пробовать что-то другое в тактике, но не при нынешнем раскладе.

- А что это в конце за скилл был? - проявила любопытство Хэйт. - Неужто легендарная неуязвимость?

Разные классы в Восхождении могли заполучить это умение, на разных уровнях. Дело было за малым: получить от классового наставника квест мастерского уровня сложности (прохождения исключительно сольного) и успешно его реализовать с одного "захода". Второй попытки игроку не давалось. Длительность же неуязвимости составляла две секунды - срок несущественный, но иногда эти две секунды решали все.

- Малый щит духа, - ответил Монк. - Увеличивает шанс увернуться от одной физической атаки на двадцать процентов. Я вспомнил, что у Рэя есть пассивное умение со схожим действием. И испытал.

Хэйт показала монаху два больших пальца: действительно, его решение было в той ситуации лучшим. Да и остальные не поскупились на похвалу в адрес монаха. Монк, и так уже превысивший норму сказанного за день, улыбался и отмалчивался.

Дальнейший поход больше напоминал прогулку: теплый ветерок, запах трав, бесконечное небо, бирюзовое с лиловыми полосами близ горизонта - игровой день клонился к вечеру... Тонкая вязь облаков, загадочные изломы ветвей одиноких, нечастых деревьев, хриплые голоса птиц, пролетающих над головами путешественников. "Не-реальность, удивительная в своей реалистичности", - вдохновленная Хэйт уже мечтала о времени, когда сможет отложить оружие и взять в руки кисть и палитру.

Красота закончилась, упершись в деревянные колья частокола. Весь - адептка от души повеселилась, услышав название орочьих деревень, ведь весь - это и есть обозначение деревни, только древнерусское. Не орочье. Как вариант, переводчик сработал криво, но вышло забавно (для тех, кто "в теме").

- Расквитаться бы сегодня с репутацией, - высказал общее

пожелание Рэй. - Не хотелось бы застрять тут надолго. И Хэйт, из тебя вышел отличный провокатор, не ожидал!

Адептка хмыкнула, принимая похвалу.

- Дурное дело - нехитрое. А то доить бы вам местных коз до скончания века, тощий гмыхо-человека!

Рэй от неожиданности аж закашлялся.

- Моя ученица! - с гордостью выпятила грудь Барби. - Хвалю! О, это мы удачно: староста вышел. За мной!

Интуиция не подсказывала, орала: сейчас-то их и припашут ко всем деревенским нуждам, как дармовую рабсилу. И не цветочки-лютики собирать их отправят, тут уж к гадалке не ходи.

- Гроза гмыхов в нашей веси! - обрадовался бронзовокожий гигант, названный Барби старостой. - Ты привела свежее мясо? Хилое, фу! На корм варгам их пустить? Не, отравятся варги. Пусть стойла чистят!

- Варги - это ездовые волки, - вполголоса вставила орчанка. - И не вздумайте спорить со старостой, а то вас отсюда поганой метлой выметут!

"Хорошенькое начало: сначала я изображала тушканчика, воинственного, да, теперь иду чистить стойла. Новый опыт, ага. Незабываемый!" - пыталась подбодрить себя остротами Хэйт. Выходило не особенно успешно...

- Стоп, - на полдороги затормозила адептка. - А иду-то я туда зачем? Мне же вовсе и необязательно каки за варгами подчищать...

И верно - задания не появилось, и участие ее в мероприятии разве что по графе "за компанию" могло пройти. Нет, на просьбу поделить квест едва ли друзья не откликнулись бы, но оно ей надо?

- Не боись, баба-бафф, не так все страшно в стойлах, - отмахнулась от вопроса Барби. - Поможем ребятам, чтобы расплеваться быстренько. Вон, даже малая не фырчит...

Хэйт покосилась на гному, выглядящую немного... пришибленной. "Пыльным мешком. Из-за угла", - с сочувствием подумала адептка. Для Маськи-то, надо думать, еще веселее (в огромных кавычках!) это развлеченьице по чистке стойл будет.

Страхи оказались напрасными: реалистичность виртуального мира делала ряд уступок относительно мира реального, в том числе и в отношении... фекалий. Стойла - были. Канализации в городах имелись. А того самого, малоприятного, не было.

- Фу-ух! - не удержалась от вздоха облегчения Мася. - А занятные такие животинки.

"Занятные животинки" ответили оглушительным дружным

ревом. Варг: зверь со здорового быка высотою в холке, густая, длинная шерсть, темно-серая с подпалинами, налитые кровью (и яростью) глаза на вытянутой морде, клычищи, которые Хэйт и сравнить-то было не с чем. Такой махнет лапой - и от "чистильщика" мокрого места не останется.

Вам удалось увидеть варга - ездовое животное, характерное для орочьих земель, в условиях содержания. Если впоследствии вы встретитесь с варгом в естественной среде обитания, вам станет доступно особое задание.

Внимание! Оседлать варга без сопутствующих штрафов может только представитель расы орков!

Необычное оповещение застало адептку врасплох. Заполучить такую тварюгу "под седло"? Хэйт немного потряхивало от одного вида "питомцев", а уж стать обладательницей сего дива дивного - эта перспектива не сказать, чтобы воодушевляла.

- Ходят-ходят! Злят варгов, злят старого Годыра! - возмутился крепкий, совсем не смахивающий на старика орк. - Зачем пришли? Зачем варгов взъярили?

Варги "сбавили громкость" в рыке с появлением этого... Хэйт затруднялась с тем, как назвать Годыра - конюха? Между тем, на последнем вопросе в голове Хэйт как переключатель щелкнул: как с остальными орками "четвертый принцип" действует, не совсем ясно, но конкретно этот "старик" не так-то прост...

- Нас прислал староста. Чтобы стойла вычистили, - начала пояснять Барби.

- Точнее, отправили на самую грязную работу, потому что двое из нас - люди, - встряла в объяснения адептка. - Но это ничего, мы готовы потрудиться.

Годыр (непись, необычный уже тем, что без особой в том нужны и не по заданию назвал свое имя) долго молчал, прежде чем ответить, точнее, выдать ЦУ:

- Смените солому, корма досыпьте - он вот там. Не лезьте под лапы, чинить вас никто тут не станет. А бьют они всех, кого не знают. Бойтесь клыков. Можно остаться без важного. Поилки наполнить, вода в колодце. Колодец во дворе. Переборки, где сломаны - починить. Грозу гмыхов слушайте, она знает что как. Меня найдете, когда закончите. Аргх-ха-а!

Последнее, похоже, озвучено было для животных - они тут

же притихли.

- Суровый мужик, - тихо и вроде бы даже испуганно проговорила Маська, когда НПЦ удалился. - Такой... монолитный. Приступим?

Починка перегородок оказалась простым занятием, не требующим особого навыка - этим занялся Рэй. Воду таскать вызвалась Хэйт - для повышения выносливости и силы. Безмятежный, как каменный истукан, Монк полез в стойла - менять солому и насыпать корм. Что занятно, рычащие на всех (включая орчанку) варги переставали скалить зубы при приближении монаха. Барби с Масей были "на подхвате", помогая то тут, то там.

- Как все-таки хорошо, что здесь нет...

Хэйт, тяжело вздыхая (ведра были не невесомыми), указала на хвост ближайшего варга.

- Дерьмища? - докончила прямолинейная Барби. - Не скажи, с ним было бы колоритнее. Без него - не хардкор[29], а скукота!

Орчанка мечтательно улыбнулась, а гному с адепткой передернуло: ну этот оркский хардкор к демонам!

После чистки стойл они переделали тысячу и одну работу в веси, от сбора урожая до перестилания соломенных крыш. Нулевую отметку в общерасовой репутации Монк и Рэй давно преодолели, но продолжали браться за задания: больше не меньше. Хэйт за время "трудов праведных" подкачала выносливость аж на четыре пункта, и силу на три - это были честно выстраданные статы, поскольку, чем дальше, тем сложнее было набирать очки характеристик "из воздуха", то есть, не уровнями.

От Кена прилетели две феечки с записками. Первая гласила: "Нашел. Веду беседу". Вторая: "Не внял. Спешу к вам". Почему-то после озвучивания второй записки взгрустнулось всей компании. Глянулся им парнишка-авантюрист, точнее, его развеселая "акция" против полной группы "лбов", встреченных на тракте.

Игровой вечер плавно перетек в игровую ночь, затем в утро, день, еще один вечер и снова - в ночь. Оказалось, что в степи звезды светят особенно ярко... Умаявшись, напарники ушли в реал - отсыпаться, а Хэйт уселась с мольбертом прямо за кольцом частокола. Новые холсты и краски она купила еще в Велегарде, догадываясь, что эти траты не окупятся: рисуя в малопосещаемых локациях, надеяться продать картину задорого - глупо. Но она не выбрала бы путь художника (в той, обычной, не виртуальной жизни), если бы думала только о деньгах.

"Если есть вдохновение - нужно писать. Если нет - отрабатывать технику", - говаривал Стас. Под небом Тионэи эти слова не теряли актуальности.

Картина, вышедшая из-под кисти Хэйт, не содержала ничего необычного: только звездное небо, степь, одинокое дерево у самого горизонта, костерок рядом с ним (чистая фантазия квартеронки - не было там ничего подобного) и шесть силуэтов подле костра. Выбранные цвета были темными, а фигуры расположены далеко, на заднем плане, но, приглядевшись, можно было различить забавно торчащие хвостики у одной из них, протягивающей руку к небесам, будто указывая на что-то необычное; высокий хвост-пальму у другой, приникшей к плечу мужчины с длинными, истинно эльфийскими ушами. Четвертый стоял, прислонившись спиной к дереву и поигрывая кинжалом - вроде бы и в стороне, но, тем не менее, вместе со всеми. Скрестив руки на груди, неподалеку возвышалась пятая фигура - о таких говорят: "Он крепко стоит на земле", - и это явственно читалось в его позе. А шестая, стоящая подле мольберта с кисточкой в руке, самая размытая, виднелась чуть поодаль.

- Назову тебя: "Ночь падающих звезд", - негромко сказала Хэйт, ставя печать в правый нижний угол картины. - И никому тебя не продам. Будешь висеть в моем будущем доме. На самом видном месте!

С нарисованного небосклона сорвалась и, прочертив светлую полосу, упала звезда.

Хэйт (в полном недоумении) часто-часто заморгала.

- Уф-ф, - выдохнула она, не обнаружив при повторном осмотре никаких полос на холсте. - Снова мерещится. Пожалуй, стоит побольше спать и поменьше играть. Поменьше, да... Поменьше.

Она скоренько собрала краски и инструменты, убрала картину в инвентарь, немного нервно скомандовала:

- Выход!

Ей еще динамику роста ставок на древний пергамент нужно было проверить, все-таки пятый день аукциона подходил к концу.

- Сколько?! - Вероника, чуть не залившая клавиатуру кофе, неверящим взглядом смотрела на монитор. - А, тьфу ты, шутники недоделанные...

В теме о продаже пергамента создали и даже закрепили таблицу с цифрами ("Людям нечем заняться!" - бурчала девушка), и кто-то вписал в нижнюю графу... миллион. Было, от чего выплеснуть кофе. Запредельное число поправилось обновлением страницы, сменившись достоверным: шестнадцать с половиной

тысяч.

- Немного медленнее, чем я думала, - произнесла Вероника, уже сбегавшая на кухню за тряпкой. - Ну, не последний день.

Пиликнул мобильный, сигналя о необходимости заглянуть в календарь. Девушка ругнулась: сигнал мог означать только одно, других напоминаний она себе не оставляла... Психиатр. Обязательный осмотр. Раз в год - это самое редкое из обязательных посещений, раньше было чаще... Каждый месяц в первый год после смерти родителей. Каждые полгода со второго курса. И теперь вот "лайт[30]-вариант"...

Недавно она иронизировала в игре (хоть и с некой долей серьезности) о приеме у психиатра, чтобы "прямою дорогой", как окажется в реальном мире... О неотвратимости этого осмотра Вероника помнила и, разумеется, даже в кошмарном сне не сказала бы этой "милой женщине" о том, что проводит много времени в игре с полным погружением. И уж тем более про то, что неписей воспринимает как-то очень уж "живо"... Ирония иронией, а за такое признание можно поплатиться, что в ее ситуации крайне невыгодно. "Милая женщина" с неизменной улыбкой, как на картине Рембранта "Даная", делила своих пациентов на три категории: безусловно больные, условно больные и условно здоровые (эту "систематизацию" Вероника случайно услышала, придя как-то раз раньше назначенного времени, доктор делилась своими наблюдениями с практиканткой). Безусловно здоровых для этой женщины не существовало. И перейти в категорию "безусловно больных" с сопутствующим диагнозом Вероника совсем не горела желанием.

Улыбка... Вероника, по правде-то, не особенно разбирающаяся в людях, была убеждена, что "милая женщина" (называть по имени-отчеству врача девушке претило), не перестанет улыбаться, подписывая любой, даже самый страшный диагноз, а если вдруг понадобится, то и на курок нажмет с той же улыбкой.

- Б-р-р, - поежилась Вероника, совершенно не радуясь предстоящему визиту, но понимая, что до конца месяца осуществить его придется.

Нет, этой женщине она будет говорить только о своих успехах в живописи. О том, что не вызовет подозрений. А неписи? С этим она разберется сама, тем более, чего-то такого Вероника подспудно ожидала еще с момента встречи со жрицей Каштэри - все-таки невероятно детализировано поведение НПЦ в игре, да и полное погружение располагает к адаптации. Опять же, ближе восприятие - лучше понимание, а это, по сути, сплошная польза.

"Позвоню завтра, договорюсь на тридцатое", - собираясь ко

сну, приняла решение Вероника. Игровые зверушки, варги, обрычавшие ее сегодня со всех сторон, при одной мысли о "милой женщине" представлялись добрыми, безобидными серенькими пушистиками.

...Ей снился Архидемон - именно с большой буквы, величественный, пугающий. Инфернальные крылья его целиком закрывали разрушенное поселение, сам он был громаден и могуч. Архидемон скалился, обнажая три ряда острых, как бритва, зубов, а Веронике виделась в его оскале улыбка "милой женщины".

Во сне Вероника обнаружила, как можно сокрушить это олицетворение мощи Инферно. Но, как ни досадно, к утру сон развеялся, не оставив воспоминаний.

На следующий день, дождавшись Кена, группа выдвинулась в новый поход. Им нужна была крепь (ближайшая, с портальными вратами), чтобы наконец приступить уже к основной цели своего явления в орочьи земли. Лучника по ходу движения пытали о его общении с авантюристом.

- Парень вменяемый, ПК у него было, как я понял, едва ли не первое, причину он назвать отказался, но она явно была, - рассказывал эльф. - Предложение твое, Рэй, ему в целом интересно, но у него на ближайший месяц (это с его слов) свои планы. Возможно, потом он выйдет на связь - я передал ему контакты. Вообще, он мне понравился. Умный, цепкий, еще и веселый. Хороший комплект.

После такой рекомендации (а Кен словами не разбрасывался, это все знали), отказ парня присоединиться печалил еще сильнее. Но ответ не был совсем категоричным, так что с идеей "придружить" забавного авантюриста к компании не распрощались.

- Народ, я вчера вот над чем весь вечер думала, - заговорила гнома. - Если неписи не идут в атаку на демонов, только защищаются, а игроки эпического босса-двухсотку еле-еле запинали - у дроу, когда от прорыва Инферно отбивались, все же видели? - на форуме потом писали, что он двухсотый был...

Все, кроме Хэйт, покивали - квартеронка, к стыду своему, так и не посмотрела запись боя игроков с эвентовым боссом, ключевой момент в обороне ее "исторической" родины.

- Так вот, как пятисотку-то игрокам складывать? - докончила свою сумбурную речь Мася. - Нереально же!

Компаньоны задумались: вопрос был из разряда "хрен пойми", и при этом важность его не оспаривалась.

- Храмы в стороне не останутся, - вспомнив поведение "учителя", жреца Балеона, высказалась Хэйт. - Даже те, чьих

"паств" это не касается напрямую... Но...

- Что - "но"? - спросил Рэй, сощурившись немного хищно.

- Не знаю, - развела руками адептка. - Не могу сообразить...

Что-то вертелось в голове девушки, какая-то важная мысль, но Хэйт никак не могла ее "ухватить".

- Это "но" точно есть! - уверенно сказала она. - Вы же мне верите?

Друзья, разумеется, заверили ее, что доверяют ее суждению и интуиции. Вот только озарение, которое почти что витало в воздухе, так к Хэйт и не пришло.

В Дорбе (так называлась крепь), до которой добрались спустя два часа, миновав ряд деревенек (весей, точнее, но привычное название как-то проще воспринималось) и воспользовавшись портальными вратами крепи Хвогда, вместо ратных подвигов напарники снова "впряглись" в мирные задания, как то: помощь беженцам из разрушенных поселений, приготовление еды для них (персональное задание для Хэйт), различные мелкими поручениями.

Поучаствовали в строительстве Столба Памяти - громадного обелиска, сооруженного в честь погибших во время нашествия Инферно орков. Столб состоял из грубых необтесанных камней, но вызывал сильные чувства, каких иная идеальная статуя не вселяет.

Ни стоя у котла с морковной похлебкой (рецепт адептка купила на собственные деньги, ингредиентами снабдил интендант - орк, испещренный шрамами на каждом открытом участке кожи), ни таская тяжеленные булыжники - ни разу за долгий-долгий день у Хэйт не возникло ощущения, что они тратят время впустую. И дело было не в повышении стат "бытовым" путем. Эта работа была... правильной.

Здесь, в отличие от пройденных населенных пунктов, было весьма оживленно - в плане игроков. Наметанным взглядом от "местных" отличить их уже практически не составляло труда. Большая часть их приходила и уходила, сдавая задания и скидывая в лавки не особенно ценный лут, а также принимая новые квесты. Но кто-то и в социальных занятиях участвовал, однако таких было меньшинство. За "запчасти" инфернальных тварей (рога, хвосты, головы целиком и так далее) орки платили полновесным золотом, не считаясь с расходами, а за мирные квесты росла, в основном, репутация. Хэйт искренне улыбалась, готовя очередную партию похлебки. "Золото приходит и уходит, а репутация остается", - думала она, без какого-либо недовольства протягивая миску очередному беженцу.

Кулинария за этим благим занятием подросла, достигнув

показателя 4.8 (в ранге ученик), да и шесть пунктов к выносливости, а также единичка к силе (сила и выносливость за каменюки) не могли не радовать. Даже готовя простую еду, не имеющую больших требований по мастерству (кулинар-новичок уже мог варить эту похлебку), но в солидном объеме, можно было изрядно повысить навык. Так что у Хэйт не было сомнений, чем занять досуг на ближайшие несколько дней, если компаньоны будут уходить в реал раньше нее...

Когда солнце начало скатываться к горизонту, в крепи стали собираться игроки. Поскольку адептка и напарники ее были в крепи, близкой к "линии фронта" первый день, внимания на высокую концентрацию "пришлых" не обратили. Как вскоре выяснилось, зря.

На закате в Дорб прискакал гонец. Стук барабанов смешался с какими-то резкими, режущими слух звуками духовых.

- Атакована западная башня! Атакована западная башня! - едва стихли инструменты, начал выкрикивать гонец.

Задание (общее)! Атака Инферно.

Примите участие в защите башни к западу от крепи Дорб от волны инфернальных существ!

Награда: 50 очков репутации в Дорбе; 50 очков репутации со всеми анклавами, подчиняющимися расе орков; 1000 опыта; 5 золотых.

Дополнительная награда: вариативно.

Требования: нет.

Рекомендации: выполнение группой (альянсом).

Уровень сложности: базовый.

- Волна! Волна! - азартно заорали, перекрикивая друг дружку, игроки. - Альянс на волну!

- Плюс-плюс! - кричали другие.

- Го к нам, мы всех передамажим! - агитировали третьи.

Иными словами, на площади и улицах Дорба творилась полная (при этом - весьма громкая) неразбериха.

Хэйт, не страдающая любовью к столпотворениям, растерялась. Но не растерялся Рэй: окно группы, мигнув оповещением об автоматическом расформировании, преобразилось в окно альянса, тут же изрядно ухудшив обзор кучей табличек с хп-мп двадцати с лишним персонажей, причем количество участников росло с каждой минутой.

- Прими задание, если еще не приняла, - порекомендовал убивец (Хэйт даже не заметила, как он к ней подошел). - И

пойдем к воротам, наши уже там.

Адептка, неуверенно кивнула, отметив при этом, что беженцы, перед этим стоящие в очереди к котлу с похлебкой, разошлись, и двинулась вслед за кинжальщиком.

- Бесы! - грянула вдруг хором толпа. - Бесы в душе моей!

Хэйт затормозила, потянув убивца за рукав. Он, обернувшись, хмыкнул.

- Не поверишь - это теперь новый гимн борцов с Инферно, - верно истолковал ошеломленное выражение лица адептки Рэй.

- Бесы! Бесы все злей и злей! - в подтверждение слов кинжальщика пропел-проорал народ. - Бей бесячего беса! Бей! Бей!

Финал был явно не песенный, и скандировался уже, как "кричалка" на стадионе или митинге. Беспричинное, оголтелое веселье распространялось, как вирус, заразив и адептку (казалось бы, невосприимчивую к подобным явлениям). К точке сбора (на воротах) Хэйт подошла, уже приободрившись и отбросив сомнения, вроде: "Я и это скопище? Несопоставимо же!"

Объединившись с напарниками (а также с кучей народа, обозначенного флажками альянса над головой), адептка начала "наводить порядок", компонуя и растаскивая иконки в удобном для нее виде. Суммарно (включая и их группу) в альянс входило пятьдесят человек, и это был не предел объединениям игроков - в рейд можно было собрать до десяти альянсов.

- Тишина в эфире! - гаркнул лидер альянса (рядом с флажком отображалась над его головой еще и корона, тут спутать было сложно). - Тем, кто в первый раз на волну. Будет пять основных этапов и один, если хорошо пройдем основные - бонусный. Сначала пойдет трэш[31], уровни двадцать-тридцать. Их разбираем с ходу, но без откатных умений. Затем тридцать-сорок, сорок-пятьдесят, пятьдесят-шестьдесят, шестьдесят-семьдесят. До второго этапа аое не даем! Максимальные по откатам умения откладываем на пятый этап. Хилы держатся возле гвардов[32]! Мобы почти все ватные, так что проблем быть не должно. Если уложимся в полчаса, будет бонус-этап - от трех до пяти элиток сотого уровня. Перед ними дам отдельные указания. Это все. За мной, пешком до башни!

Народ припустил за лидером, причем большинство, как и группа Хэйт, держались поближе к своим компаниям. Башня располагалась неподалеку от Дорба, по дороге даже запыхаться никто не успел. Орки-воины без особых усилий отбивались от атакующих бесенят. Что занятно, тварюшки нападали только с одной стороны укреплений, не препятствуя проходу отряда из крепи.

- Рашим[33]! - звучным баритоном скомандовал лидер альянса, показывая пример - сшибленная длинным изогнутым мечом голова бесенка с забавно высунутым языком взлетела ввысь.

- Бей! - пронесся над степью клич, подхваченный десятками глоток. - Беса! Бей!

Хэйт, поддавшаяся общему настроению, только и успевала, что раскидывать малую регенерацию на персонажей с дрогнувшими от ответных ударов бесенят барами здоровья.

"Смешались люди, орки, бесы..." - мысленно посмеивалась адептка.

Альянс врезался в бушующее красное море - склон холма, на вершине которого стояла башня, алел от сгрудившихся мобов. Взлеты и падения стали, всполохи заклинаний, выкрики - всем этим наполнились первые минуты боя. А на последних - игроки лениво добивали одиночных тварей, чудом уцелевших в столкновении двух лавин, из монстров и игроков.

- Сбор у башни! - громогласно объявил лидер. - Хилы отхиливают всех до максимума и уходят за гвардов! Следующие бьют сильнее, идем плотно, кто просел до половины хп - отходит к хилам. Две минуты на реген!

У подножия холма уже собиралась новая масса, темнее оттенком и старше по уровням.

- Держимся вместе, - негромко, спокойно произнес Рэй.

Барби ухмыльнулась, гнома кивнула с серьезным личиком. Кен еле заметно улыбнулся и проверил тетиву - в этой игре тетива могла и износиться, и порваться в самый неудачный момент. Монк занял место возле Хэйт, одним своим присутствием вселяя уверенность.

- Го-ото-овсь! - азартно выкрикнул лидер. - Шаг за гвардов! С правого края - в атаку!

- Руководить кучей случайных товарищей - не завидую я ему, - выдал вдруг непривычно длинную конструкцию монах. - Но командир из него так себе. Указания - так вообще курам на смех.

Альянс ринулся в атаку, но все внимание адептки переключилось на напарника.

- А что не так? - удивилась она.

Не имея опыта в управлении большим количеством игроков, она слабо представляла себе, как это нужно делать.

- Вся его тактика в агре мобов на НПЦ, с последующим переагром на своих, - пожал плечами Монк, что-то при этом закастовывая. - У него пятьдесят, прости, Хэйт, тел, когда можно было бы сделать пять мобильных отрядов с разделением

функций. Но "телами" командовать проще...

Немного помолчав, он добавил:

- И, если что-то пойдет не так, всегда можно свалить вину на безрукость этих "тел". А не брать на себя ответственность.

Хэйт вскинула брови, даже и не зная, что ответить. Впрочем, Монк явно не ждал от нее комментариев, с головой уйдя в лечение - атакующие "проседали" по хп здорово, черти (из них состоял этот этап "волны") умирали уже не так безответно, как их предшественники.

- Тысяча чер-ртей! - прокричала вдруг Барби, стягивая с десяток мобов, почти прорвавшихся к линии лекарей.

"Круговую агрессию из кляч переименовала она, что ли?" - изумилась адептка, экстренно подлечивая орчанку - черти "тридцать плюс" бодались своими рожками весьма болезненно.

- Тысяча чер-р-ртей! - подхватил Рэй, смертоносным вихрем проносясь сквозь сгрудившихся возле орчанки мобов.

Это его умение Хэйт помнила еще со времен зачистки подвала Караванщика, тогда кинжальщик его молча применял...

- Тысяча чертей! - звонко выкрикнула гнома, раскручиваясь "пропеллером" - новая группа тварей норовила покалечить убивца, а в невидимость уйти он не успевал.

- Черт... - хмыкнул Кен, запуская "ливень стрел" в изрядно покоцанных, но еще живых монстриков. - То есть, тысяча чертей, черт меня дери!

- Кажется, наши друзья только что дали старт новому флэш-мобу, - подметил Монк, подлечивающий всю честную компанию. - Слышишь, подхватывают?

Хэйт слышала: трудно было не услышать! Холм то тут, то там, взрывался "тысячей чертей" и массовыми абилками. Веселье, помноженное на упоение боем, казалось, передалось даже неписям - квартеронка могла поклясться, что сурового вида орк, за спину которого она то и дело пряталась, улыбался (впрочем, это мог быть и оскал, опыта в распознавании мимики орков у Хэйт было мало, не равнять же всех на Барби)...

Черти скоро перестали измеряться тысячами, оставив на холме темные сгустки (лутать во время битвы время находил не каждый).

- Реген, не жалеем расходку! - выдал новое указание лидер альянса. - Третий этап отбиваем прямо под гвардами. Вперед не лезем!

"Монк был прав", - подумала адептка. Хотя, если учесть, что уровни внутри альянса могли различаться весьма существенно (да что говорить, Хэйт сама недавно порог двадцатого уровня перешагнула), а лидер знать не знал, кем командует, и что могут

"потянуть" его люди, а что нет, логика в его решениях прослеживалась.

Третьим этапом шли бесы: не бесенята, а "взрослые особи". Были они крупнее, круглее и злее. Злее значительно: альянс начал нести потери.

- Хилы, не спать! - рявкнул лидер. - Лечите резче!

Отвечать хилам было некогда - все они выкладывались по полной. Выкрики с поля боя уже не доносились, не до того было бойцам.

- Маги аое! По центру, не задевая наших! Танки, прикрываете магов!

Это было красиво: кольца льда и пламени раскрывались одно за другим, каменные глыбы соседствовали с воздушными вихрями, завершающим мазком упал багряно-черный метеорит, разметав ударной волной тех бесов, которых не расплющило самим метеоритом.

"Недобитков" успешно дорезали бойцы ближнего боя, больше к кругу воскрешения никто из игроков не отлетел.

На заходе адских гончих свалилась добрая половина альянса - лекари просто-напросто не справлялись с уроном (воистину адским!) от монстров. На пятом (вроде как заключительном) этапе с демонами Хэйт начала подлечивать... неписей. Прямо говоря, не будь у башни орков-воинов, весь альянс ровненьким рядком прилег бы на травку (не отдыхать, нет). Демонов держали на себе НПЦ, а игроки по одному их убивали, следуя указу лидера.

Хэйт считала эту тактику сомнительной, но не могла не отметить ее действенность. Боевой кураж начал спадать с первыми смертями, и к появлению демонов многие выходили измотанными, с неполными шкалами маны, рваться навстречу монстрам (и, скорее всего, кругу воскрешения в храме Гарт-гара) желающих было мало. А неписей, вроде как, было не жалко.

Задание (общее): Атака Инферно - завершено!

Чтобы получить награду, обратитесь к Интенданту крепи Дорб!

С убиением последнего демона тренькнуло оповещение.

- Не выжали на бонус, - с сожалением высказал лидер альянса. - Всем спасибо, расход!

Хэйт смогла, наконец, вздохнуть с облегчением.

- И такое развлечение тут почти каждый вечер, - с улыбкой проговорил Рэй, убирая кинжалы в ножны. - Я порасспрашивал

народ. С бонусных падают неплохие предметы.

- И когда только успел? - фыркнула Маська.

- Я быстрый, - усмехнулся убивец.

- Нашел, чем гордиться, - припечатала Барби.

Монк с Кеном усмехнулись, а Хэйт, отсалютовав защитникам башни, заторопилась обратно в крепь. Ее ждал котел с морковной похлебкой: до закрытия социального квеста нужно было приготовить еще с дюжину порций.

"Развлечение" не прошло без пользы - она получила опыта на пол уровня и прибавку к мудрости в целых пять пунктов. Опять же, Монк в кои-то веки разговорился.

"Да хороший был заход, что-то новое, опять же, увидела в игре", - подытожила мысленно Хэйт, а фантазия ее уже подбрасывала девушке идеи для большого батального полотна...

Впрочем, выбравшись из капсулы, Вероника поняла, что сна нет ни в одном глазу. Зато есть аппетит, зверский, о чем недвусмысленно доложил желудок.

Она метнулась в кухню, к холодильнику, окинула разочарованным взглядом его содержимое, вздохнула. "И куда оно все девается?" - натягивая джинсы, недоумевала девушка.

Прежде, чем выйти из дома, Вероника сверилась с недавно приобретенной кулинарной книгой - хотелось съесть что-то посолиднее (и повкуснее), чем покупные пельмени.

...Три часа спустя она поедала, жмурясь от удовольствия, собственноручно сваренный рассольник с телятиной (книга и впрямь предлагала рецепты незамысловатые, зато доступные в готовке даже самому неискушенному "пользователю").

В процессе пострадали: ноготь, неровно срезанный теркой, два пальца на правой руке (прошлась ножом) и локоть левой (впечатавшийся в холодильник вследствие неудачного маневрирования). Как считала сама Вероника, ей удалось отделаться "малой кровью", да и результат того стоил. Книга рецептов была торжественно помещена на почетное место - рядом с кофеваркой.

После сытного ужина (да, другие едят супы на обед, но то - нормальные люди) она направилась к компьютеру, мониторить форум с темой об аукционе.

Циферки, опубликованные в теме, заставили Веронику потирать ладошки с довольной улыбкой на лице. Закончился всего шестой день торгов, а сумма перевалила за двадцать тысяч.

Сна так и не было, поэтому, взяв принадлежности для живописи, она отправилась в дальнюю комнату - писать, как и грозилась самой себе, акварели с батальными сценами.

На следующий день компания Хэйт набрала заданий (наконец-то!) боевой направленности. Интендант предложил целый список "запчастей" от инфернальных тварей, в гарнизоне им предложили "подчистить" монстров в окрестности ближайшей веси, разрушенной при нашествии. Беженка попросила поискать в доме (если что-то от него осталось) на окраине веси амулет, передаваемый из поколения в поколение. Хранился он (амулет) в сундуке, в подвале, и когда случился прорыв, хлынули орды демонов, орчанка выбежала искать сына, про семейную реликвию забыв напрочь.

Уровни сложности всех заданий, кроме последнего, были базовыми, а "Клык Зверя" значился, как квест средней сложности. Правда, базовые задания подразумевали "выкос" мобов в воистину промышленных масштабах.

- Эх-х, раззудись, плечо! - сотрясая мечом, проревела Барби, едва выйдя в степь.

И, как говорится, понеслось: Барби агрила кучку-другую мобов, не размениваясь по мелочам, Монк ее лечил, а все остальные общими усилиями "расщепляли" тварюшек.

Так и продвигались вперед, к захваченной территории. Система возрождения монстров здесь была занятной: убитые бесы и демоны не появлялись на том же месте спустя некоторое время, а приходили. Почти как на волне, только не столь массированно. Вел группу мобов Погонщик, элитный монстр случайного уровня, падали из которого эссенции демонической крови - штука, подписанная как ингредиент для алхимии, вероятно (точно никто не знал), не из дешевых.

Правда, от Погонщика сто пятого уровня ребятам пришлось драпать со всех ног, но это немного другая история...

Зато из Погонщика уровня сорок два выпал, кроме эссенций, отличный кожаный шлем легендарного грейда с усилением умения "жалящая стрела" и прибавкой к ловкости в шестьдесят единиц. Кен был приятно удивлен: по его словам, в базе многие легендарные предметы на тридцатый уровень были послабее новоприобретенной "кепочки".

Опыт не капал, он тек рекой, радуя простодушную гному и немного печаля адептку - она все прикидывала, сколько "плюсиков" к статам можно было бы получить на то же количество экспы, поочередно леча и калеча мобов. Однако оптимизм друзей был заразителен, так что хмуриться Хэйт особо не приходилось.

С другими "истребителями демонов" пересекались довольно часто, но каждая встреча происходила на дружелюбных нотах,

только раз компания из четырех, цитируя мелкую: "Горилл, прости, Барби", - выступила в ключе "это наша поляна". Прищур Рэя не понравился адептке (вспомнился ей рассказ орчанки о прошлом убивца), так что она предложила не трогать убогих и идти своей дорогой, благо монстров хватало на всех, а кому не хватало - тем Погонщики новых вели.

Монк был привычно молчалив, Барби непривычно тиха, а Кен спокоен, как удав (из чего Хэйт заключила, что все у оригинальной парочки в порядке, а то орчанка в последнее время очень уж щедра была на подначки, это несколько... напрягало).

"Чем дальше в степь, тем шире морды бесов", - выдала в порыве вдохновения Маська, окончательно развеселив компаньонов.

Так, почти ни на что не отвлекаясь, напарники дошли (не без боя) до веси. Ряды развалюх - только так и можно было описать увиденное ими. От нескольких домов остался только фундамент, оконные и дверные проемы в уцелевших домах зияли пустотой, крыши почему-то отсутствовали почти что на каждом домишке.

В развалинах шныряли адские гончие и черти, встретившие путников совсем не радушно: прежде, чем группа отыскала нужный им дом, им пришлось буквально прочищать себе путь сталью и магией. Описала его беженка более, чем подробно, жаль только, осталось от него (дома) не очень-то много. Опознали-то в итоге домик по обугленному стволу смоковницы, а не по приметам, данным неписью.

Внутри дома тоже ничего не уцелело, потому в подвал спускались с опасением, что квест будет провален: крышка, прикрывающая спуск, была оторвана, ступеньки деревянные местами отсутствовали, пол погреба был завален черепками и мусором.

Внизу же...

Задание! Изгнанный бес.

Вы обнаружили раненого беса, изгнанного своими сородичами. За что его изгнали - неизвестно, однако сейчас бес едва жив.

Добить его или оказать помощь - выбор за вами.

Награда: вариативно.

Требования: нет.

Уровень сложности: начальный.

- О, морализаторское испытание, - выговорила Барби,

направляясь к свернувшемуся клубочком бесу. - Люблю такие.

- Орел или решка? - безразличным тоном спросил Рэй.

- Даже не думай! - выбежала вперед гнома. - Ушастая, лечи его. Не может же он тут просто так валяться!

Возражений от Кена и Монка не последовало, а Хэйт была солидарна с малой: просто так полумертвые изгнанные бесы по подвалам вряд ли валяются. Низкий же уровень сложности задания объяснить можно было тем, что это первый этап в цепочке... Тут Хэйт вспомнила прохождение серии заданий "Талисман Забвения" и содрогнулась: еще одного квеста такого рода найти на свою голову ей почему-то не хотелось. Совсем-совсем.

- Хилю, - предупредила она, активируя малую регенерацию и сразу следом лечение.

И Хэйт, и Мася ошиблись: бес, едва очнувшись, атаковал лечившую его адептку, чувствительно боднув своими рожками в живот. Стрела, заблаговременно подготовленная Кеном, тут же отправила беса обратно в преисподнюю, а Рэй глубокомысленно изрек:

- Вот и делай добрые дела после этого. Все, как в жизни...

Задание: Изгнанный бес - завершено!

Если бес и хранил какую-то тайну, она умерла вместе с ним.

Награда: 2000 опыта.

- И это все? - разочарованно спросила Барби? - Пф-ф... Стоило ли заморачиваться?

Хэйт, запуская руку в темный сгусток, оставшийся на месте беса, пожала плечами.

- Начальный уровень сложности, что ты хотела-то? О...

- Что там? - вскинулась гнома.

- Клык Зверя, - отозвалась Хэйт, показывая солидных размеров клычище на кожаном шнурке. - За которым мы и шли.

Вы отыскали Клык Зверя! Чтобы завершить задание: Клык Зверя, отдайте его Харнии лично в руки.

Внимание: в случае гибели персонажа, несущего Клык Зверя, предмет автоматически переместится в инвентарь убившего (игрока, НПЦ или монстра).

Мысль о том, что как-то все больно просто для сдвоенного задания (то, что выдала беженка, по факту совместилось с полученным уже в подвале квестом на беса), мелькнула и пропала. До выхода из разоренного дома...

- Это... это...

Малая хватала ртом воздух.

Вокруг дома сверкали алой ненавистью глазки целой орды демонов, чертей, гончих, бесенят... Похоже было на то, что все монстры из веси, если не со всей округи, собрались, чтобы растерзать забредших на их территорию ребят.

- Спинами к стене, - мгновенно сориентировавшись, начал раздавать указания убивец. - Барби перед нами, лечите только ее. Мась, защищай Монка и Хэйт, к ним никто не должен прорваться. Мы с Кеном на банках.

Это было сродни волне, только без рейда в пятьдесят человек и неписей за спиной. Шесть человек и три питомца - это были все силы, что могли противостоять толпе инфернальных тварей.

- Как у нас с банками? - вполголоса проговорила Хэйт, расценивая шансы на то, что они смогут выбраться живыми, как... никакие.

- Нормально, - ответил Монк, тут же переключая внимание - монстры не готовы были постоять в сторонке, ожидая, пока игроки обсудят свои дела, они уже мчались в атаку, мешая один другому, чуть ли не по головам сородичей пробегая.

"Из меня фиговый тактик", - думала адептка, предчувствуя скорое свидание с холодными плитами круга воскрешения. "Мое дело - держать хп танка. Остальное на..."

Резкий скачок шкалы здоровья Барби в красную зону положил конец сумбурным размышлениям, некогда стало думать. Но стоило совместными усилиями монаха с адепткой отрегенить потерянное хп орчанки, как твари новым натиском свели усилия двух лекарей на нет. Хэйт казалось (без всяких литературных преувеличений), что вокруг их маленькой группы разверзлись врата ада, и беснующаяся багряно-алая живая туча сметет их если не в эту секунду, так в следующую - наверняка.

Но проходил миг, за ним еще и еще, а они оставались на ногах, бодрые, сосредоточенные и злые. Хэтти (адептка окрестила ее "тайным оружием") выносила своими когтями мобов чуть ли не пачками. Слабенько (как умели) царапали самых шустрых (подобравшихся к хилерам) монстров Геро и Салли. Кен, Рэй и Маська выжимали из своих умений и клинков (в случае эльфа - стрел и лука) все, что было возможно. Барби стояла, как крепостная стена. Вот только...

- Мана!

То Монк, то Хэйт начали с отчаяньем в голосе выкрикивать это слово. Откат применения эликсира равнялся пятнадцати секундам, а "сливалось" мп раньше, чем проходил откат...

- Хэтти, молния! - малая наморщилась.

Стремительный, смертельно красивый прыжок снежного барса в самую гущу тварей и в самом деле был похож на молнию!

- Хэтти, жара! - исторгнув необычную команду, гнома зажмурилась.

Шерсть кошки встопорщилась, от нее и впрямь словно жаром повеяло. Хэйт выбрала Хэтти в цель и поняла, отчего морщилась подружка: на барсе появился бафф неистовство, увеличивающий атаку на пятьдесят процентов и режущий защиту на восемьдесят процентов. "Это не жара, это самоубийство!" - с горечью подумала квартеронка.

- Жги, моя хорошая! - не открывая глаз, прикрикнула Мася.

Адептка, наплевав на все, остатки маны потратила на всевозможные дебаффы по монстрам вокруг кошки, чтобы хоть как-то отсрочить неизбежное...

- Барби, черт, банку! - бар хп орчанки просел почти в ноль, и даже у спокойнейшего Монка сдали нервы.

Рэй с Кеном, синхронно метнув фляги (Хэйт вызнала, откат применения одной такой фляжки равнялся часу реального времени), подарили стражу дополнительную секунду на то, чтобы влить в горло красную жидкость из бутылька.

Хэтти... от ее хп почти ничего не осталось, зато и тварей вокруг нее изрядно поубавилось. Молчаливо погибла Салли, разорванная надвое парой демонов, еле-еле выживал Геро. То Рэю, то Кену доставалось от монстров, только хилеры стояли с полными барами хп, зато с маной дела обстояли одинаково плохо у всех.

"Даже вывернувшись наизнанку, мы не сумеем их одолеть, слишком их тут много!" - с отчаяньем осознала адептка.

Новых тварей не прибывало, но от "старых" они не больше трети (на глазок, точно-то никто не считал) сумели одолеть!

Золотисто-пурпурные искры (анимация перехода на новый уровень) вспыхнули вокруг Барби, как насмешка.

- Лечим кошку! - нахмурив брови до такой степени, что они практически свелись в одну линию, сказала Хэйт.

Пусть это давало всего лишь две-три лишние секунды, но при полном здоровье стража можно было позволить направить несколько исцеляющих скиллов в пета.

"Не может такого быть!" - изумилась адептка, увидев справа от себя второй столб искр - повысил уровень и Монк, вместе с

уровнем приобретя и полный бар маны!

- Даю волну жизни, - с непоколебимым спокойствием в голосе предупредил монах.

Двухсекундный каст - и белая волна прокатилась по маленькому пяточку земли, занятому игроками. Хп всей группы резко подпрыгнуло, причем питомцев тоже "накрыло" заклинанием.

- Подрегенься, я их продержу, - посоветовал Монк квартеронке.

Та отрицательно покачала головой, отказываясь верить в такое везение на грани фантастики. Третья вспышка пришлась на Кена, вызвав шесть радостных вскриков: похоже, не одна Хэйт до сего момента не верила, что ход боя (заведомо проигрышного!) что-то может переломить.

Рисунок схватки изменился: монстры, прежде наседавшие на группку пришлых, теперь понемногу отступали, с каждым шагом оставляя все больше темных сгустков, которые даже собирать никто не утруждался - это было далеко не главной задачей. Выжить и разогнать эту тучу монстрят - вот чего добивались напарники.

Метеорит, накрывший всех: и компаньонов, и практически всех тварей рядом с ними, стал воистину громом средь ясного неба.

- Что это тут у нас? - не по-мужски тонким голосом протянул парень в бордовой, изукрашенной робе до пят, стоящий на чудом уцелевшей черепичной крыше. - Спички детям не игрушка, птенчики.

Стена огня закончила то, что не доделал первый каст: оглушенные ударной волной ребята не имели даже призрачного шанса на отпор...

Задание: Клык Зверя - провалено!

Оповещение, как обычно, несвоевременное, выплыло, когда Хэйт старательно изучала черты лица мага, чтобы, случись где-то встретиться на узкой тропке, не спутать его ни с кем другим...

Сказать вслух она ничего не могла: будучи трупом, говорить игрок не может, а то бы маг-огневик с красной меткой над башкой узнал о себе много-много нового.

Парень, легко спрыгнув с крыши, подошел к телу Хэйт, поднял с земли амулет, пробормотал:

- Задание для нубов, право слово. И что в нем такого? - после чего сжал в руке камушек, исчезнув в пурпуре.

"Кристалл мгновенного переноса", - определила адептка, прибавила весьма недешевую с виду одежду, но не такой уж убийственный урон - будь уровень мага за сотню, их бы первым кастом уложило. "Больше пятидесяти, но меньше ста. Я тебя запомнила, парень. Запомнила накрепко".

Провал задания, потеря Клыка - это было мелочью в сравнении с тем, что испытывала Хэйт к этому магу. Поднимаясь с холодного камня и потирая ягодицы, девушка подметила острый, как наточенный клинок, взгляд Рэя. "Не одну меня ты затронул, пижон с бабским голосом", - подумала она, открыв для себя список людей, найти и отомстить которым будет удовольствием.

- Земля круглая, подкатишься, деточка, - созвучно мыслям адептки проговорила Барби.

Малая, активируя свиток воскрешения питомца, молча скрежетала зубами. Кен хлопнул по плечу Рэя, кивнул, встретившись с ним взглядом.

- Не стоит тратить нервы, это всего лишь игровой момент, - высказал Монк, тут же награжденный гневными взглядами. - Их еще столько впереди будет, таких "деточек"...

"Значит, придется стать сильнее. Чтобы нервы тратили уже не мы, а эти деточки", - решительно подумала Хэйт, но вслух ничего подобного говорить не стала.

- Раз уж мы тут, давайте сдадим квесты, - предложила она. - А потом я до аукциона быстренько прогуляюсь. Хорошо?

Хранить финансы в "карманах" (инвентаре), ежеминутно рискуя этих денег лишиться, она в первые недели игры отучилась. "Накопления - это хорошо, но золото, лежащее мертвым грузом в банке при полуодетом персонаже - неэффективно", - корила себя адептка.

Конечно, разница в пару-тройку предметов не сыграла бы особой роли при нападении "залетного" мага, слишком они все увлеклись, стараясь "продавить" мобов после никем не ожидаемого перелома в сражении, но Хэйт не повидало ощущение, что, ей нужно изменить отношение к развитию персонажа. Иначе случившееся однажды может стать явлением постоянным.

Итогом посещения аукциона стали два приобретения, ботиночки и перчатки.

Сапоги чащи.
Тип: тканая броня.

Класс: редкое.
Защита: 34. Прочность: 80/80.
Живучесть: +16.
Мудрость: +5.
Скорость движения: +5%.
Необходимый уровень: 20.

Перчатки леса Иллидари.
Тип: тканая броня.
Класс: редкое.
Защита: 37. Прочность: 75/75.
Интеллект: +9.
Мудрость: +14.
К скорости чтения заклинаний: +2%.
Необходимый уровень: 20.

Были на аукционе вещи и получше, но и дороже значительно. Потратив на две покупки в сумме триста восемьдесят золотых, на легендарные вещички Хэйт разве что облизываться могла.

- Ушастая...

От тихого, даже вкрадчивого обращения Маськи адептка чуть не подпрыгнула на месте - застало оно девушку в узеньком проходике между залами.

- Что тебе, инфаркт, подкрадывающийся незаметно? - резко выдохнув, отозвалась адептка.

На самом деле, кто-кто, а гнома, подошедшая неслышно (не убивец, а именно гнома!) - это было крайне неожиданно.

- Крыши... Крыши были странные, - выдала малая. - Ты не заметила?

Хэйт покачала головой. Она, по правде-то, вообще крыш почти нигде и не заметила...

- Их, знаешь... как рукой смахнули, - в задумчивости морща лоб, продолжила Мася. - А где не достали - там они и остались.

- Хм, - адептка завертела головой: рядом с ними в проходе вроде бы никого не было, но кто его знает, насколько хорошая слышимость тут, да и любители погреть уши везде найдутся. - И что ты надумала по этому поводу? Ведь надумала уже, знаю я тебя... Только, мелочь, давай-ка на улицу выйдем?

Маська покачала головой.

- Не... Может, ты что-то дельное нафантазируешь?

- Сдается мне, ты переоцениваешь меня, - совершенно искренне откликнулась Хэйт, перемещаясь к выходу. - Сильно переоцениваешь.

Идей у нее и впрямь не имелось ровным счетом никаких.

Знакомые уже вопли: "Волна! Волна!" - застигли их уже за порогом аукционного дома.

- Сходим? - поспешила сменить тему адептка.

- Почему нет? - рассеянно отозвалась гномка. - Но ты тоже подумай, ладненько? Ну, про крыши...

Хэйт покивала. Но ее еще не "отпустило" после встречи с тем магом, и мысли то и дело возвращались к недавнему.

...Альянсом руководил тот же парень, что и в прошлый раз. Действия альянса были столь же хаотичны, что и вечером раньше. Даже выкрики мало отличались. Вот только веселье отчего-то было далеко не таким заразительным, как в тот раз. Или это Хэйт оказалась менее восприимчивой к "инфекции"?..

- Ничего, если я завтра на часик позже заявлюсь? - после сдачи возобновляемого квеста на защиту Дорба спросила Хэйт, обращаясь к напарникам. - Нет? Чудненько, выход!

За окном в реальном мире шел дождь, сгущавшиеся сумерки из-за низких туч казались особенно мрачными, но, впервые за много дней, она радовалась, что красок вокруг так мало. Монохромный фон... успокаивал.

Вероника включила музыку, сделав громкость чуть выше, чем шум дождя за распахнутыми настежь балконной дверью и окнами, сходила на кухню, налила в бокал мартини, после вышла на лоджию. Раздвинув створки, отделяющие ее от непогоды, уселась в кресло-качалку.

- Если ты упала, ударилась, тебе обидно или больно - не надо плакать, - еле слышно проговорила девушка, повторяя слова, давным-давно произнесенные матерью. - Посмотри на дождик, он за тебя и поплачет, и смоет обиду. А ранка со временем сама затянется...

Вероника сделала глоточек, растянула губы в доброй улыбке.

- Сколько мне тогда было? Три или четыре? А дождик до сих пор ведь помогает...

Посидев так с час (пока руки-ноги не озябли), девушка вернулась в комнату, чтобы с легким сердцем набрать смс Стасу о готовности съездить назавтра в детдом.

А на следующий день, завидев девчушку (ту самую, с лицом грустного ангела), даже сумела улыбнуться.

"Убегать от того, что меня задевает, всерьез или нет, я

больше не стану", - улыбаясь малышке, думала Вероника. "Ни в одном из миров!"

Пока она учила детей разумному и доброму, орки потеряли еще одну крепь. Чем дольше действуют врата между Тионэей и Инферно, тем сильнее демоны, заполонившие орочьи (а теперь и эльфийские) земли - так обосновано было разрушение крепи Хворга на форуме, в разделе эвентов.

Страниц пятьсот флуда и воплей вроде: "У меня там был квест, как же так, безобразие, откатите назад, нельзя же не предупреждать о глобальных изменениях", - остались непрочитанными. Там все было понятно и без ознакомления...

Хэйт, едва войдя в игру, оказалась в куче неписей, новых беженцев и сопровождающих их воинов.

В безупречно прорисованной игре, где даже капли пота на коже выглядят естественно, никакого труда не составляло прочесть на лицах НПЦ ярость и жажду мщения. Ненависть (а ведь Хэйт до сего дня полагала, что она знает в ненависти толк) во взглядах их читалась просто запредельная!

Адептка дошла до ворот и обомлела: вереница из повозок, запряженных низкорослыми лошадками, и пеших орков, бредущих рядом с телегами, тянулась вдоль по дороге до самого горизонта. Зрелище было тягостное, душераздирающее... Феечке, что замахала перед нею разноцветными крылышками, Хэйт обрадовалась, как родной - летучая мелочь перебила мрачный настрой.

"Ушастая, есть срочная информация! Сбор возле интенданта", - содержалось в письмеце от Маськи.

- Свежие вести с официального сайта, - принялся вещать Рэй, когда Хэйт и остальные подтянулись к месту встречи. - Администрация заявила, что, если демоны захватят более половины орочьих или эльфийских анклавов, Инферно на Тионэе закрепится окончательно. И появится в игре шестая раса.

Хэйт непонимающе помотала головой.

- Какая такая раса?

- Демоны же, - укоризненно фыркнула гнома. - Карта мира, как и сам мир, изменится, чтоб их...

- По облику это будут высшие демоны, антропоморфные, - продолжил пояснять Кен. - Так объявлено в релизе. И теперь во власти игроков - выбрать помощь НПЦ нынешним или...

- Или дождаться захвата и отхватить кусок пожирнее от новоявленных, - хмуро докончила фразу эльфа Барби. - Не сложно догадаться, за что выступит большинство.

Хэйт за голову схватилась: при таком раскладе выбор и

впрямь был далек от равноценного!

- Когда я собирался заходить в игру, несколько крупнейших сообществ уже высказали свое мнение, - казенным тоном выговорил Монк. - Они за то, чтобы функционал Восхождения расширялся.

"А судьбы рисовок, скриптов - да кого они вообще заботят?" - задалась неприятным вопросом адептка.

- Но зачем оно им? - вслух спросила Хэйт. - Неужто кто-то из топов добровольно удалит своего персонажа, чтобы с нуля прокачать... демона?

- Не в этом дело, - покачал головой убивец. - Новые квесты, новые предметы, локации будут полностью перезаселены. Возможность первым наткнуться на что-то уникальное... Да много всего. Тот же рекрутинг новых игроков, а такие будут, поверь мне.

Хэйт огляделась: беженцы разносили по домам, готовым их принять, тюки с пожитками, несколько НПЦ в странноватых хламидах исцеляли раненых прямо на площади, группка бронзовокожих отроков играла в догонялки, словно ничего ужасного и не произошло... "Всех их через месяц-два может уже не быть", - отстраненно думала она, втайне восхищаясь задумкой создателей игры - этот их ход, дать игрокам "поиграть в вершителей", был, по ее мнению, очень, очень сильным.

- Власть над будущим целого мира - в ваших руках, - произнесла адептка, пытаясь оценить, сколь велико искушение причислить и себя к тем "вершителям". - Жуть!

- А нам-то что теперь делать? - растерянно и немного зло спросила Мася. - Мне вот лично фиолетово, появятся в игре рогато-хвостатые аватары или нет, но уходить отсюда... не хочется.

- Коней на переправе не меняют, - пожал плечами Монк. - Я остаюсь.

Барби и Хэйт закивали. Рэй, переглянувшись с Кеном, озвучил:

- Все остаемся. А там - будь, что будет.

Это решение немного успокоило квартеронку, хоть она и понимала, что от одной низкоуровневой группы в вопросах столь глобальных мало что зависит. Говоря совсем уж откровенно, не зависит ничего!..

- Что насчет вылазки в Хворгу? - предложила вдруг гнома. - Пожа-а-алуйста!

Умильно сложившей в просительном жесте ладошки малой отказать не нашлось жестокосердных, разве что Кен уточнил, что монстры в крепи даже после ухода Архидемона останутся отнюдь не безобидные.

- Мне бы хоть до окраины добраться, - захлопала ресничками Мася. - Краешком глаза на крыши взглянуть.

- Ни черта не понял, - широко улыбнулся Рэй. - Но раз малая просит, почему бы не рискнуть?

До Хворги они не дошли. "Приняли" их на полдороге антропоморфные демоны, явно именно с таких и намеревались создатели игры срисовать аватары: высший демон был высок, рогат, плечист и внушителен, а приятельница его, суккуба, соответствовала всем канонам демоницы-искусительницы. Компания пришлых этой парочке пришлась на два удара ровно: магический от суккубы (жар темного пламени, кроме урона вешающий еще и три дебаффа: эффект горения, слабость, истечение маны) и физический (демон саданул по земле громадным молотом, "отдачей" от удара и добило шестерых "разведчиков").

- А нечего было на сиськи ее пялиться, - едва поднявшись с камней круга воскрешения, попеняла Барби.

- Я, положим, не пялилась, - фыркнула Хэйт. - Хотя, чисто с эстетической точки зрения, они безупречны.

- Так ты же не мужик, - подчеркнула очевидное орчанка.

- Милая, Хэйт права, - усмехнулся Кен. - Я лично оценивал труд гейм-дизайнера. Столько человеко-часов и усилий ведь вложено!

Убивец с монахом отделались многозначительными улыбками.

Маська же молча дулась, как та мышь на крупу.

- Малая, завтра предпримем вторую попытку, - поспешила заверить приятельницу Хэйт. - Проверим мы твои крыши, не переживай.

- Я не переживаю, я думаю, - поправила гнома. - А думается мне лучше всего в мастерской... Знаете, на сегодня меня нет.

Гномка покинула храм, оставив компаньонов в недоумении. Хэйт сверилась с часами: прочищали путь к Хворге они около четырех часов реального времени!

- Пожалуй, и меня тоже нет, - решила она последовать примеру Маси.

Число беженцев возросло, а количество свободных рук, скорее всего, только уменьшилось. Адептка отправилась к интенданту Дорба за ингредиентами для готовки, и дело было не только в росте репутации.

Часу на третьем (если не больше) работы, когда Хэйт казалось, что верхние конечности вот-вот отвалятся от непрестанных (и довольно быстрых) движений, сопровождавших

готовку, у нее появилась помощница. Орчанка, та самая, что выдала адептке намедни квест на возврат семейной реликвии. Она подошла молча, принялась за чистку овощей (для удобства девушка выложила на вынесенный из соседнего дома столик часть припасов). Нож, которым орудовала беженка, на кухонный, по мнению Хэйт, походил мало. Очистив морковину или луковицу, орчанка с непроницаемым лицом протягивала их адептке.

Это был полный разрыв шаблона: мало того, что сторонняя НПЦ беспричинно вмешалась в ремесленное занятие, так еще и после заваленного задания!

Однако почти сразу же большое удивление сменилось очень большим удивлением - вспыхнуло перед лицом адептки оповещение.

> Особое достижение разблокировано: Святая доброта!
>
> Уровень достижения: 1.
>
> Помогая обездоленным оркам, вы провели за выполнением эвентовых социальных заданий более 12 часов. Репутация во всех анклавах, подчиняющихся расе орков, увеличена на 500! Максимальный уровень здоровья увеличен на 2%!

"Особое" - за это словцо взгляд Хэйт зацепился отдельно. Она тут же начала рыться в воспоминаниях: был ли кто из игроков рядом с ней в прошлый раз, когда она без устали варганила похлебку? Нет же, не было!

"Не нашлось извращенцев часами у котла спину гнуть? Допускаю... Но неужто ни одного? Не может... Или может?" - суетно заметались мысли, пока не сменились на главную: "Нужно срочно звать своих!"

Список друзей к этому часу был украшен только одним ником - Монка, задержавшегося в игре дольше обычного. К нему и полетела первая феечка, четыре других (с одинаковым текстом, дублирующим оповещение о достижении дословно) чуть позже рассыпались искрами, чтобы дожидаться "где-то там" временно отсутствующих адресатов.

Орчанка, видевшая все суматошные "телодвижения" пришлой, решила, видимо, добить адептку - переизбытком, если не сказать, передозировкой удивления.

- Добрая ты, хоть и чужая. А добро мы помним, - беженка убрала нож, достала из кармана бумажный свиток. - Много ртов

за раз накормить трудно. Не всякий рецепт подойдет. Бери, этот лучше будет.

Хэйт приняла подарок на полном, что называется, автопилоте. Орчанка уже ушла, не попрощавшись, когда адептка развернула-таки свиток.

Рецепт кулинарного дела: Суп из десяти трав.

Лебеда, щавель, клевер, крапива, рукола, дикий чеснок, кислица, аир, кипрей, осот. Добавьте понемногу листьев этих растений в кипящую воду вместе со слегка обжаренными корнеплодами. Соль по вкусу. Варить 5-10 минут.

Количество порций: не ограничено.

Накладываемые эффекты: Повышает живучесть и мудрость на 10, защиту от магии на 50.

Время действия эффектов: 45 минут.

Допустимо сочетание эффектов с эффектами от других блюд (класса "обычное").

Ранг: ученик.

Класс: редкое.

Внимание! Предмет не может быть передан или продан другому игроку. Нельзя выставить на аукцион.

Ниже высветилось предложение изучить рецепт и предупреждение о том, что изученный рецепт редкого класса невозможно записать и передать другому игроку.

- А пересказать, на пальцах объяснить - не работает? - вслух удивилась она, но затем вспомнила, что попадалась ей статейка о подобном способе обойти запрет на передачу.

Воссоздание блюда по пересказу вполне себе работает, но вот бонусов оно (блюдо) давать в соответствии с рецептом не станет. В лучшем случае - будут сильно "порезанные" эффекты, в худшем даже штрафы будут накладываться на употребившего.

- Ну, не смотреть же... Изучить! - не веря своей удаче, скомандовала Хэйт.

- Времени ты не теряешь, - донесся из-за спины квартеронки знакомый голос. - Хвалю.

- Монк, твою ж дивизию! - в сердцах выпалила Хэйт. - Если вы все так подходить будете, я точно сердечный приступ прихвачу!

- Прости, - примирительно поднял руки монах. - Не хотел тебя пугать. Так что нужно, чтобы получить достижение?

- Труд, друг мой, - хмыкнула Хэйт. - Тот, что сделал обезьяну несчастной, превратив ее в человека. Ты ремесленные навыки какие-нибудь качал?

- Портняжное дело, - кивнул Монк. - Но даже до ученика пока не довел. Хочешь сказать, мне придется пришить миллион пуговиц?

- Мужайся, - не без сочувствия покачала головою адептка. - Есть в этом и светлая сторона: иглы, нитки и пуговицы - не какие-нибудь плиты-сваи строителя, и даже не кирка рудокопа. Потопали к интенданту.

Монк с невозмутимым видом последовал за девушкой, в уме которой вертелось: "Спросить - не спросить?". Ситуация располагала, в кои-то веки они были вдвоем, без прочих напарников, неписи же не склонны к тому, чтобы слухи разносить, передавая разговоры игроков.

- Мой друг, как и я, не смог остаться равнодушным к бедам, обрушившимся на земли орков, - начала витиеватую речь Хэйт, обращаясь к интенданту.

Орки, не особенно жалующие многословие, старались как можно скорее узнать, чего же нужно назойливой пришлой, когда она "заводила шарманку" - это адептка выяснила опытным путем. Этот раз не стал исключением - орк, покрытый шрамами, скорчил гримасу и поспешил нагрузить "неравнодушного друга" полезным занятием, а именно - пошивом каких-то бесформенных рубах. Причем выкройку интендант наказал купить самостоятельно, махнув рукою в сторону длинного здания непонятного назначения (Хэйт мигом заинтересовалась сим строением), а материю и нитки обещал предоставить.

- Аналог моего задания, по сути, только на твою профессию, - когда они отошли от НПЦ, озвучила очевидное девушка. - Занятно, что они выдадут Маське?..

- Хм? - легонько вскинул бровь Монк.

- Да так, мысли вслух... Не обращай внимания.

Не считая того, что малая являлась мастерицей на все руки и ремесленных навыков в копилке ее имелось побольше, чем один-два, так гнома еще и обладательницей инженерии древних была. Хотя, если по первому взятому ремеслу определяется выбор НПЦ, на какие "бескровные подвиги" снарядить игрока, буде тот надумает не только своим мечом (топором, кинжалом, палашом и прочая - нужное подчеркнуть) оказать помощь обездоленным неписям, то многое упрощалось.

Длинное здание оказалось ничем иным, как гильдией бронников, о существовании оной, как и о гильдии оружейников, Хэйт почему-то даже не слышала - упущение солидное.

Покрутившись возле неписей, деловито снующих по мастерским (строение поделено было на несколько помещений, отведенных под мастерские портных, кожевников, кузнецов - последние делились по специализациям: изготовление кольчужной и латной брони), адептка решила, что лучше бы ей вернуться к своему котлу - как минимум, второй уровень достижения хотелось вымучить.

Монах вскоре подошел к "рабочему месту" адептки, чтобы попрощаться - по его словам, он и так задержался в игре сверх нормы.

- Трудами праведными займусь завтра, - с легкой улыбкой сказал лекарь. - Бывай.

- Монк...

Хэйт почти решилась задать тот самый вопрос (и даже сформулировала его более-менее безобидно).

- Что? - как-то буднично отозвался монах.

- М-м... Нет, ничего, - в последний момент смутилась адептка. - Хорошего вечера.

- И тебе, - вернул пожелание Монк. - Только, скорее, ночи.

Хэйт покивала, скорее растерянно, нежели согласно. Впрочем, "хорошая ночь" с поздним ужином (надо же хоть изредка питаться, а то она уже несколько килограмм в реальности сбросила) ей как раз-таки и предстояла, отстоять у котла еще пару часов даже у слегка двинутой адептки не хватило бы силенок...

А на следующий день "при деле" была вся группа. Мася ремонтировала вещи беженцев, Рэй нарезал кожу на тонкие полоски и плел из них пояски, Кен оструГивал деревяшки на заготовки для стрел. А Барби... материлась.

- Милая, никто не заставлял тебя брать строительство, - в десятый (если не больше) раз кряду высказал эльф. - Зато теперь ты точно знаешь, что не все форумные советы одинаково полезны.

Дело было в том, что Барби вычитала в каком-то топике о пользе малопопулярных профессий, практикуемых, по большей части, неписями. Якобы, чем меньше "приверженцев" у того или иного ремесленного навыка, тем "добрее" будут наставники из числа НПЦ, и тем больше "плюшек" можно будет отхватить впоследствии. Характер "плюшек" автор не уточнял, но Барби , что называется, повелась.

- И как, получила хоть что-то? - без какой-либо издевки спросила у орчанки Мася, когда услышала эту "трогательную" историю.

- Ну, за тяжести - булыжники там всякие и прочие

хреновины - выносливость плюс двадцать два, - зло, но без нецензурщины ответила Барби. - А так - шиш с маслом. Вру, масла не было.

- Некомплект, - не сдержавшись, хмыкнула Хэйт, выслушала очередную порцию внелитературных (коими и сама порой грешила, не без того) от бабы-стража.

Интендант не обошел заданием орчанку, нет. Он ей предложил участие в постройке временных жилищ для беженцев (бараков - как назвала их гнома), но случился маленький "затык": ни схем, ни наставника Барби не нашла во всей крепи. Орки-строители были, помощники тоже, но ни один из них не спешил делиться с Барби опытом и знаниями.

- Да какого ...?! - негодовала орчанка. - Почему всем нормальные задания, а я - как тухлый кролик на гриле: крутись сама и не вздумай вонять?!

- Родная, - вздохнул лучник, когда они все собрались, чтобы перекусить, восстанавливая бодрость и перевести дух. - Ты становишься утомительной. Иди и делай то, что у тебя всегда получалось - таскай тяжести для строителей. Можешь там же и продолжить высказывание недовольства.

Картина: смирно кивающая, вмиг примолкшая Барби, на Хэйт произвела немалое впечатление. Но что на самом деле занимало ее, так это попытки понять или придумать способ спасения того, что окружало саму адептку и ее друзей. В то, что создатели Восхождения не оставили никакой лазейки, не верилось, а тупое "закидывание трупами" Архидемона не могло, не имело права быть единственным способом победить его!

Кандидатов на роли трупов, между тем, становилось все меньше. Игроки уходили из орочьих земель, уходили массово. Такими темпами и на отражение почти каждодневной "волны" скоро будет сложно наскрести нужное количество участников.

У монетки, подкинутой игрокам корпорацией, как и у всех уважающих себя монет, было не только две стороны, но и ребро: выбирая между помощью оркам (эльфам) и вводом в игру новой расы, также предлагалось средство от признания своей беспомощности против Архидемона и инфернальных сил. По сути, чем занимались игроки в течении недель после первого прорыва? Набивали "запчасти" мелких демонят по квестам, развлекались на волне, качали уровни. Вероятно, не обошлось без исключений, но действия большинства этим и ограничивались.

Да, топ-кланы наверняка искали действенные тактики, но нашли ли? Весьма сомнительно.

"Как же бесит!" - Хэйт ударила кулаком по столу, получив несколько удивленных взглядов.

- Заработалась наша ушастая, - за всех постановила Мася. - Пора выгуливать!

Отбиться от "выгула" (а Хэйт старалась изо всех сил!) не вышло. Настырная гнома спустя пару часов снова вытянула группу на "прогулочку" до Хворги. Столь же, как показало время, безрезультатную, что и давеча. Пройти им удалось немного дальше, но целая свора адских гончих играючи положила конец путешествию - однозначно, получив от гонки и боя удовольствия больше, чем игроки. А на сладкое...

- Где мы? - оробело спросила малая.

Однозначно, это был не Дорб. И не одна из весей вокруг Дорба. Полуразрушенные строения, грязь, красная от пролитой крови, ни единого проблеска зелени. Странный синевато-серый свет, превращающий в нечто ирреальное одно-единственное, вроде бы белое, здание - подле этого здания и возродились горе-путешественники.

Карта не открывалась.

- Хворга? - предположила Хэйт, ляпнув первое, что пришло на ум.

- Или Ларрга, - в тон ей подсказала Барби. - Первая разоренная бесами крепь.

Адептка завертела головой, включив режим записи: все вокруг было слишком странным, а потому стоило сохранить видео пейзажа.

- Вопрос в том, как мы здесь оказались? - нахмурил брови Кен. - Ближайший круг от места нашей смерти был в Дорбе, а это - явно локация, отвоеванная Инферно.

- Сбой? - стрельнув глазами в сторону эльфа, спросил Рэй, впрочем, без доли уверенности в голосе.

- Не думаю, - покачал головой лучник. - Впрочем, за неимением лучших идей...

Монк, не встревая в беседу, вдумчиво изучал само строение, у которого они воскресли. Неразрушенное, даже крыша (после рассуждений гномы Хэйт начала обращать на них особое внимание) наличествовала. На простой дом оно похоже не было, слишком богато выглядело - мрамор для отделки вообще нечастым материалом являлся в орочьих землях. Барельефы, украшающие все три этажа, изображали батальные сцены, причем сюжеты чем-то знакомым отзывались в памяти адептки...

- Похоже на храм Гарт-гара, - словно прочитав мысли квартеронки, высказала Барби. - Но я не была ни в Ларрге, ни в Хворге, так что не могу больше ничего дельного сказать. Ну, то есть, могу, но...

- Не продолжай! - цыкнул Рэй, размашисто шагнув вперед, к зданию...

Они появились беззвучно, будто вышли из стен. Белесые

призраки, с призрачными же клинками в руках. Пятнадцать - Хэйт автоматически пересчитала их. Пятнадцать несуществующих мечей вошло в тело убивца, полоса хп которого мигнула и опустошилась.

- Какого...

Барби резко осеклась - призраки, сделав свое дело, испарились.

- Чертовщина, - прошептала Мася. - Как в ужастике...

Кен, только и успевший, что достать стрелу, угрюмо высказал:

- В том-то и дело, что они не черти, не бесы, не демоны. На всей захваченной территории не должно быть агро-мобов, не принадлежащих фракции Инферно!

- У этих фракция - нежить, и всего по шесть с половиной тысяч хп, - выложила скрытый "козырь" Хэйт. - При тридцать третьем уровне. Вопросы потом, ок? Сейчас бы понять, как нам быть...

Тело Рэя истаяло - закончилась "обязательная" минута. Встал убийца, судя по всему, где-то в другом месте, по крайней мере, рядом с группой он не появился.

- Можно попытаться, как тогда, с Хуп-Хоп-Гхымом и его шаманками, - гнома оживилась, включила "генератор идей", но почти сразу же скуксилась. - Но у меня с собой нет заготовок. Ресурсы не пополняла давно...

Кен кивнул.

- Идея хорошая, но технически неисполнимая на текущий момент времени. Лог боя бы - физический или магический у них урон?

- Его мы не получим, пока не встретимся с Рэем или не проверим на своей шкуре, - вздохнула Хэйт. - Пробуем Барби вперед послать? Если не успеем отлечить, то...

- То все грустно, - неожиданно улыбнулся Монк. - Стойте тут, не шевелитесь. Тест.

Монах, как и убивец до него, шагнул, но не к храму, а от него. Призраки не появились. Вздох облегчения всех наблюдающих вышел довольно шумным.

- Отходим, - принял решение Кен. - Никто не возражает?

Хэйт призадумалась было, но чашу весов перевесил просящий взгляд малой - Маську настолько перепуганной она ни разу не видела.

- Ешкин кот, еще бы кто-то возражал! - выпалила Барби, устремляясь за Монком. - О, тут подсветки, как в морге, нету.

Через пару шагов свет и впрямь изменился, компаньоны будто невидимую черту перешагнули. Хотя, не совсем уж

невидимую. Закругленную такую границу, создающую над храмом Гарт-гара...

- Купол, - первой сообразила гнома, тут же дернувшись в обратном направлении - безуспешно. - И обратно не пройти. Когда призраков не видно, сутью вещей я их тоже не определяю, а стоило Рэю...

Мася сбилась, хлюпнула носом.

- Никто не мог знать, что такое случится, - успокоительно произнес Кен, явно подхвативший "бразды правления" после вынужденного выбывания Рэя. - А топтаться на месте вечно мы бы тоже не стали, кто-нибудь, да умер бы.

Барби гоготнула.

- За умертвление - еще не вечер, милый.

Совсем близко от них раздался вой стаи, возможно, даже той, что загнала их на подступах к Хворге. "Карта же!" - как молнией ударило Хэйт: раз они покинули область обитания призраков, могла и карта начать функционировать, как положено.

Обнаружив себя в центре серого пятна на карте, адептка не очень-то удивилась - к чему-то такому она подспудно и готовилась. Серым помечались области, не открытые игроком или не распознанные по приобретенным заранее картам (украденным, выменянным, найденным, подаренным - вариантов прорва). Хэйт воспользовалась функциями уменьшения масштаба и отдаления, чтобы понять, насколько далеко от разведанных земель расположен махонький пятачок, на котором они сейчас стояли.

- Мы в Хворге, - озвучил Монк. - Куда и стремилась малая. Бойтесь своих желаний...

Вой повторился, громче, настойчивей, ближе...

- От их исполнения вечно страдает задница! - выпалила Маська, морщась. - Бежим!

Никого не пришлось уговаривать.

- О да, детка, твое ободрение очень важно для меня, - взревела орчанка минуте на восьмой забега. - Особенно сейчас!

Барби неслась первой, прихватывая всех встреченных по пути мобов. Гнома вприпрыжку скакала следом за стражем, раздавая оглушающие удары щитом - за время действия оглушения мимо мобика успевала пронестись вся группа, включая медлительных мистиков. Кен бежал последним, несмотря на самый высокий показатель ловкости: каждые секунд тридцать он останавливался, чтобы выпустить замедляющую или оглушающую стрелу. Хэйт не отставала в выдаче "полезностей", раскидывая лозу по откату на самых шустрых. Монк по возможности подлечивал Барби. От Рэя прилетела фея с письмом: убивец

встал, как положено, в одном из храмов Дорба и уже выдвинулся им навстречу, хоть и слабо верил в то, что подоспеет вовремя.

Все шло (бежало?) неплохо, если бы не одно но.

Бодрость таяла, что тот снег по весне. В прошлый раз они решили принять бой, когда бодрости оставалось примерно с пол-шкалы у каждого, сейчас же даже у Барби - самой выносливой среди них, не набиралось даже четверти шкалы, и эта малость улетучивалась на глазах.

Хэйт не сразу "врубилась" в суть выкрика орчанки, но скоро и ее порадовали:

Выносливость увеличилась на 1!

- Потрясающе! - понимающе скривилась адептка. - Они бы еще: "Поздравляем!" - приписали!

Общаться на бегу было не так-то и просто, дыхание сбивалось. Но разрядить обстановку было... правильно.

- Тонкий корейский юмор, - добавил полуулыбку Монк. - Очаровательный и неизменный.

Гнома, припечатав щитом очередного нахального чертяку, хмыкнула:

- А у меня ловкость апнулась. Я довольна!

Хэйт подозревала, что этот "бег с препятствиями" (в роли препятствий - монстры), им всем надолго запомнится.

- Можно в настройках отключить всплывающие оповещения, - посоветовал Кен. - Однако, дела наши плохи. Ловите!

Лучник с поразительной точностью раскидал каждому по флакончику. Содержимое его было весьма невзрачным на вид - сероватая мутная жидкость, но Хэйт присвистнула от удивления: во флаконе плескалось ни что иное, как великое зелье бодрости, мгновенно эту бодрость восстанавливающее. Полностью. И это при том, что все наличные деньги и расходники (кроме тех, что не жалко и в количестве ограниченном) перед выходом из Дорба оставили в гномьем банке!

- Кен, ты буржуй, - отбросив привычную "непробиваемость", изогнул бровь монах. - Не ожидал.

- Пейте! - бросила Барби, притормаживая. Орчанка явно выдыхалась, еще немного, и пришлось бы останавливаться, встречая стаю на клинки.

При мысли о бое со стаей Хэйт всю перекорежило: ощущение, когда тебя раздирают клыками инфернальные гончие, к приятным не относилось никоим боком! Ей и прошлого раза хватило, так что за любой, пусть самый крохотный (и

дорогостоящий!) шанс она готова была уцепиться.

Зелье, конкретно это, на аукционе стоило от ста пятидесяти золотых - за штучку. Цена объяснялась составляющими: рыбий жир и корень женьшеня, плюс катализаторы. Рыбий жир можно было из любого сорта рыбы изготовить, а вот женьшень... Росла эта травка исключительно в дикой природе, в горных (но не снежных) областях, появлялась случайным образом, и еще и срок созревания у нее равнялся почти неделе игрового времени. Очень хорошо, если рядом имелось дерево - растение любит тень и растет в ней быстрее. То есть, женьшень нужно не только найти, но и высиживать, созерцая периоды его созревания - и не дай боги прошляпить момент, когда растение можно выдергивать! Травка доступна для извлечения всего час, затем она увядает.

После всех мучений многие предпочитали выставить на продажу сам корень, а не производные из него.

- Кенчик, ты натур-ральный кавай! - пискнула Мася одним махом выпивая содержимое флакона. - Эх-хей, кому тут моего топора прописать?!

Последний взвизг относился уже к монстрам. Хэйт, подтверждая прописную истину, что дареным бутылькам на ценник не смотрят, последовала примеру малой, буркнув под нос:

- Ага, натуральнее некуда...

Остальные пили молча - и скучно. После того "сюра" у храма и сумасшедшего забега адептке казалась уместной ирония в любой форме - вон, Маська же отрывается, еще и улыбка до ушей на ее моське красуется, хотя и ежику понятно, что даже до ворот крепи они едва ли доберутся... живыми.

- Нам бы дерево, - с сожалением высказал эльф. - Псы на него вряд ли вскарабкались бы...

Барби, зацепив очередного любопытного бесенка, усомнилась:

- Ты, часом, с Великим Лесом не путаешь степь? Еще и в разрушенной крепи - дерево, ишь ты, мечтатель!

- Дерево... С ветками от самой земли? - добавил вдруг со смешком Монк (вот уж от кого было трудно такого ожидать). - А иначе как бы мы малую забрасывали?

Хэйт представила себе картинку: эльф, монах, орчанка и сама адептка качают на руках гному, приговаривая: "Раз-два, взяли! Тр-ри, швырнули!" - и взмывает гномка в небеса, вопя и дрыгая ногами... Хэйт прыснула со смеху, чем жутко обидела мелкую.

- Фу на вас! - Маська ругнулась, затем развернулась лицом к преследующей их стае. - И на вас фу!

- "Чума на оба ваших дома![34]" - продекламировала Барби

нараспев. - Стены впереди!

Стены крепи с выбоинами и щербинами и впрямь показались за очередным поворотом - орчанка умудрилась-таки их вывести, куда нужно, без карты и не будучи ранее в Хворге!

- Зелененькая, родина тобой гордится, - мигом забыла про все обиды Мася. - Теперь ищи башню, хотя бы частично целую. И помни: мы в тебя верим!

- Да мне от вашей веры...

Барби встала, как вкопанная, проревела свою "тысячу чертей", собрав тем самым еще с десяток мобов из ближайших подворотен - зато на остальных напарников никто не кинулся бы неожиданно. Хэйт, воспользовавшись заминкой, разошлась по полной, расставив трясину и выдав все возможные аое-дебаффы. Пока они найдут место, где можно будет принять бой - а принять его придется, как ни улепетывай, зелье-то было одноразовое - большая часть умений уже откатится.

- Я начинаю хотеть арбалет, - сдвинув брови, проговорила гнома. - И болты травмирующие. И летающего питомца!

- И мужа-миллионера, - фыркнула Барби, снова устремляясь вперед. - Чтобы эти хотелки оплачивал.

Мася сделала вид, что не услышала подначки, только покривилась малость.

Летающих питомцев, бороздящих небесные просторы Тионэи на сегодняшний день у игроков Восхождения имелось две штуки: грифон (классика жанра, какая же РПГ без грифонов?) у главы клана Рыцарей Бездны и скальная виверна (предмет всеобщей зависти и неостановимого потока предложений о продаже), принадлежащая офицеру (не лидеру!) клана Орден Меча. Так что замечание орчанки выглядело вполне уместно.

С арбалетами было проще: этот тип оружия не имел классового ограничения для использования, только требования к характеристикам (и уровню игрока, как без этого?). Точных цифр Хэйт не помнила, но "завязаны" арбалеты были на силу, как основной параметр, и ловкость, как дополнительный.

- Вообще, даже самый простой ездовой пет значительно облегчил бы нам жизнь, - констатировал Монк.

- Три тысячи золотых - и он твой, - озвучил официальную цену лошади (приобрести которую можно на любой конюшне). - Или расовые, но по по квестам. Барби свой до сих пор не сделала, а у орков он самый простой.

- Господа, давайте вы отложите свое бла-бла-бла, а?! - рявкнула Барби, которой эта гонка тяжелее всех давалась. - Мы уже почти у башни. Малая, такая покатит?

- Идеально, - сверкнув глазенками, подтвердила гнома. - Если и отобьемся, то только тут.

"Тут" было сторожевой башней, высящейся над стеной, подняться в которую можно было по узкой открытой лесенке со стороны крепи. Башню явно нехило покоцали: верхушка ее отсутствовала, бойницы в былые времена наверняка не могли пропустить жирненького беса, но даже в таком виде башня могла предоставить какие-никакие шансы обороняющимся.

А что? Дальнобойная сила у них имелась в лицах Кена и Хэйт, закрыть проход к ним могли двумя щитами Барби с Маськой, Монк обеспечивал выживание. Стены башни, пусть и в далеком от первозданного виде, давали защиту и "прикрытые спины"; прикончив троицу ленивых демонов, напарники могли не опасаться удара откуда-либо, кроме как снизу. Лесенка была настолько узкой, что больше трех гончих (собачки не отличались упитанностью) на одной ступени стоять не могло. Конвейер по подаче экспы - как выразилась Барби. То, что уровни гончих шли в разбросе от тридцати до сорока пяти - это орчанку не смущало, как и их (гончих) количество (сильно за пятьдесят - стая немаленькая им попалась), это не считая тучи монстров, зацепленных по дороге...

Вообще, напарникам несказанно повезло, что по пути следования не встретились им представители старших демонов - и эта удача сопутствовала им до самой башенки.

"Вот сейчас бы свиток с Безумием Архимага разрулил. Пять минут Барби с Маськой точно бы продержались, а за это время..." - тут Хэйт пришлось спуститься с небес на землю, от видений, полных скулящих, подыхающих от яда и тлена псин, к разъяренным (законная добыча так долго убегала, а теперь еще и норовит выскочить из лап!) адским гончим.

Лоза, пыльца, все ослабления, что успели откатиться - все пошло в ход. Помочь, хотя бы немножечко, Монку с лечением. Псы рвали зубами все, до чего дотягивались, удары когтистых лап наносили страшные кровоточащие раны, но... три гончих за раз снимали около трети хп стражу, за это время Кен нашпиговывал их стрелами, аки дикобразов, адептка доканчивала умерщвление магией, а малая уже следующей троице выдавала "на орехи" новеньким топором. Монк с неким... одухотворенным воодушевлением (иными словами Хэйт не смогла описать выражение его лица) раскастовывал восстанавливающие здоровье заклинания.

- Таблеточка ты наша, - умилилась Мася, догонявшая (весьма успешно) одного юркого демоненка, просочившегося и

сквозь гончих, и сквозь щиты гномы с орчанкой. - Или даже няша?

- Мелочь, свали в туман, - цыкнула на приятельницу Хэйт. - Отвлекаешь.

Стая выла, бесновалась, мелкие бесы пытались проскочить и между лап гончих, и чуть ли не по головам, но благословенная (всеми богами, не иначе!) лестница сдерживала их напор. Зато могли не сдерживать себя лучник и адептка, выдавая весь "боезапас" из умений - лишь бы своих не зацепить. Хэйт оценила все удобство командной игры, пожалуй, именно в стенах сторожевой башни разоренной крепи Хворга.

В какой-то момент вокруг нее взвились искры, присовокупив поздравления от системы - Хэйт только отмахнулась от оповещения. Превратившись из жертвы в охотника, она готова была костьми лечь, но не допустить обратного превращения, а потому отвлекаться на такие пустяки, как повышение уровня, не собиралась, все равно ведь статы в бою не распределить. Хотя восстановление маны, несомненно, пришлось к месту.

Бой длился около сорока минут. За это время закончились банки - у всех, включая Кена, который, по ощущениям Хэйт, взял с собой в поход запасы средненькой лавки алхимика, и странно, что самого алхимика забыл до кучи прихватить, было бы кому во время схватки эликсиры штамповать. Хорошенько подрали Маську, несвоевременно высунувшуюся вперед, подставив тем самым свои бока под зубы и клыки сразу нескольких псин. Монк малую спас, но наградил таким "добрым" взглядом, что мелочь прекратила геройствовать, заняв свою позицию и больше никуда с нее не сдвигаясь. Барби охрипла. Геро апнул два уровня. Кен доказал, что его хладнокровие - величина постоянная, не сказав за все сорок минут ни единого лишнего слова и не выпустив ни одной стрелы мимо цели. Промахи при стрельбе более, чем возможны в Восхождении: система, конечно, учитывает показатели, особенно ловкость, корректируя траекторию каждого выстрела, но решающую роль играют навыки игрока, владение луком, глазомер, натяжение тетивы и так далее. Определенных абилок это не касается, они "завязаны" на статы - иначе число лучников в игре было бы весьма небольшим.

Монк никому не дал умереть - и этим было все сказано. Хэйт... просто делала то, что могла. А могла она не много: тут "подгадить", там ослабить, здесь камнепадом проехаться по буйным головушкам, травануть легонечко, ругнуться, мол, когда же вы кончитесь-то? Еще держать ауры, но это как-то само собой...

Два позитивнейших оповещения пришло после сражения,

став крайне приятными сюрпризами.

Достижение разблокировано: Истребитель демонов!
Уровень достижения: 1.
Вы уничтожили пятьсот монстров фракции Инферно. Урон по всем представителям фракции увеличен на 5%!

Достижение разблокировано: Жнец смерти!
Уровень достижения: 1.
Вы уничтожили более ста монстров старше вас по по уровню за один непрерывный бой. Скорость атаки увеличена на 1%, скорость чтения заклинаний увеличена на 1%!

Рэй до компаньонов добраться не успел, точнее, он подошел к сбору лута. Ценного со всей оравы ничего не выпало (не считая кое-каких ингредиентов для алхимии, но с ними пока что никто из ребят не умел работать), а вот квестовых хвостов набрали золотых на сто, по скромным прикидкам. Зато с Погонщика, уже на обратном пути убитого, выпал "колчан пекла", которому Кен искренне обрадовался: колчан повышал ловкость (важнейший параметр для лучника) на тридцать две единицы, к тому же, каждая стрела, взятая из этого колчана, при попадании в цель наносила дополнительно пять единиц огненного урона и с малым шансом могла вызвать возгорание цели.

- Малая, - едва группа вошла в Дорб, обратилась к гноме Хэйт. - Ты нам вот что скажи: о крышах своих ты что-нибудь поняла?

- Агась, - легкомысленно отозвалась Маська.

- И что же? - не дождавшись "раскрытия мысли", с напором спросила адептка.

- Что мне не хватает информации. Вот адски не хватает! - фыркнула гномка. - Надо искать... а еще думать... и мастерить... Убежала!

- Егоза, - с почти отеческой гордостью усмехнулся Монк, глядя на улепетывающую Маську. - А мы дальше впахивать, верно?

Внезапно у большинства присутствующих возникла уйма срочных дел: у Кена - незаконченный проект, у Рэя - долгожданный и важный звонок, у Барби - некормленный мужик в доме...

- Естественный отбор, - с сардонической улыбкой высказала Хэйт, направляясь к ставшему привычным и почти "своим" котлу. - До пятого уровня достижения дотянут только самые стойкие.

- Пятого? - округлил глаза монах. - Тут первый бы выстрадать!

- Где первый, там и пятый, - беззаботно отмахнулась адептка.

Ей-то было решительно без разницы, на чем качать кулинарию, а тут полезное совпало с полезным. Нудно и долго - да, что есть, то есть, но куда без этого? Она так-то в Восхождение не за развлечениями пришла, если вспомнить.

- Идем, - без тени энтузиазма сказал лекарь. - Не жили спокойно, и не будем начинать...

- Кстати, Монк, - притормозила вдруг Хэйт. - А какого ты года рождения?

Вопрос был идиотский, и девушка сама это понимала, но его еще можно было отнести к нейтральным в случае ошибки, списав на женское любопытство... А Монк проявил редкую для него словоохотливость - грех было бы упустить момент.

- Ты догадалась? - с непритворным удивлением спросил монах.

И озвучил число.

Минуты две понадобилось Хэйт, чтобы вычесть год названный из года текущего, а до этого - еще минут пять, дабы перестать глупо таращиться на компаньона и хлопать ресницами. Само собою, игровых минут, но, как самой Хэйт показалось, в прострации пребывала она много дольше.

- То есть ты... То есть тебе...

- В октябре сорок восемь, - спокойным голосом уточнил Монк. - Но ты, кажется, ждала другого ответа?

Хэйт какое-то время пыталась подобрать наиболее... корректную формулировку - все же она только что влезла в область личной информации, на что среди игроков наложено негласное табу - и выдала в итоге "гениальное":

- Угу.

Монах мягко улыбнулся.

- Ты ошиблась, я ошибся. Бывает.

- А в чем ошибся ты? - адептку еще не "отпустило", она слегка притормаживала.

Лекарь пожал плечами.

- Признаться, подумал, что ты меня раскусила. По какой-нибудь оговорке. Я много всякого наговорил. Мало ли...

Хэйт, явно приходя в себя, хмыкнула: подобное заявление

от записного молчуна позабавило. А затем задумалась: "неизменный" корейский юмор, рассуждения о стратегии массовых боев и прочие мелочи - сложив эти детали, можно, реально можно было прийти к выводу, что Монк старый... в смысле, опытный игрок. Почему именно игрок, а не просто мужчина в возрасте? Так не рождаются на ровном месте подобные высказывания, за ними нешуточный опыт проглядывает... Прибавим выдержку, владение классом - и получим на выходе не "пенсионера", решившего на старости лет "побаловаться", а человека с солидным игровым стажем. Но адептка, уверившись по первому впечатлению, что сходство монаха с бывшим одноклассником огромно, других версий и не думала искать. На чем и погорела.

- Интере-е-есно, - в глубокой задумчивости протянула Хэйт, не заметив, что произнесла это вслух.

- О, да чего интересного? - неожиданно засмеялся Монк. - Обычная история, каких сотни на моих глазах происходило.

- Поделишься? - не удержала в узде любопытство девушка. - Обещаю, дальше меня ни слова не уйдет.

- Слушай, - широко улыбнулся монах. - Сначала была стрелялка. По сети, лет двенадцать мне тогда было. Понравилось, как и всем пацанам этого возраста, наверное. Затем корейская гриндилка[35]. Года три ушло на нее. Затянуло. После был разрекламированный проект, крах которого стал настолько громким, что все игровые сообщества еще очень долго разносили эхо. Как раз тогда мне наскучили игры - это у всех геймеров рано или поздно случается. У меня - вовремя, иначе выперли бы из универа. После учебы в реальности мне места не нашлось. Работы по профилю не было, родня помогать отказалась, друзья как-то сами собой отвалились. Зато выплыли связи из последнего проекта, с неплохим предложением. Играть за зарплату. Я и играл - двенадцать без малого лет. Из топа не выходил ни разу, к слову.

Монк запрокинул голову к небу, улыбаясь воспоминаниям.

- Все хорошее кончается. Локализатор, из-за провала другого проекта, объявил о банкротстве. Клан-лидер решил поставить точку и распустить клан. После чего мне по знакомству (игровому, других не осталось) предложили поучаствовать в одной многообещающей разработке. Я согласился. И поднял на этом круглую сумму. Повезло. Казначей из бывшего клана дал рекомендации по вкладам, так что в финансовом плане я перестал испытывать затруднения. Я ему долго после этого коньяки с аббревиатурой V. S. O. P.[36] ставил, пока врачи не запретили. Казначею нашему нынче хорошо за шестьдесят, и он научил меня еще одной важной вещи: никакие богатства не

вернут молодость и здоровье. Да, медицина за деньги может многое, но не все. Так что Восхождение - хороший вариант, чтобы совместить пристрастие к играм и подготовить запасной аэродром.

- Не поняла? - если весь рассказ она прослушала, кивая и понимающе улыбаясь, то последняя фраза монаха поставила Хэйт в тупик.

- В процессе адаптации реакции игрового аватара ускоряются, - приступил к пояснению Монк. - Рост стат этому способствует. Если все пойдет, как я думаю, лет через двадцать я смогу проводить свое время не в старом, больном насквозь теле, а в его бодрой игровой версии.

- Хм...

С этой точки зрения девушка виртуальность даже не рассматривала. Заглядывать настолько далеко она не умела. "Может, с возрастом приходит?" - подумала Хэйт и кивнула.

- А ты всегда играл хилером? - внезапно развеселившись (хотя с чего бы это - она и сама не смогла бы ответить), спросила адептка.

- Кем я только не играл, - покачал головой монах. - Но хилами, пожалуй, больше всего. Востребованы они.

За разговором они дошли до места, где стоял привычный для квартеронки котел, и теперь просто стояли, обмениваясь взглядами и репликами.

- Поковыляю я, пожалуй, до мастерской, - с усмешкой выговорил Монк, смахивая в этот момент на Рэя - убивец частенько так усмехался. - Моим старым косточкам скоро на отдых пора.

- Тоже мне, старичок-боровичок нашелся, - заливисто засмеялась Хэйт. - Иди, шей свои распашонки для взрослых. Это лучше, чем носочки внукам вязать... Наверное.

- Если учесть, что с внуками как-то не заладилось, даже детей, и то не настругал, - хмыкнул монах. - Больше ничего и не остается.

Его слова не прозвучали грустно, нет. Равнодушно, с налетом самоиронии - пожалуй. Но девушка с некоторых пор не льстила себе: ее умение разбираться в людях относилось к самым... непрокачанным.

В реальный мир она выбралась только под утро. Складывая в причудливые конструкции особо удачные перлы Барби и все знакомые ей матюги (чего уж тут приукрашивать?), девушка долго, почти безостановочно высказывала, что она думает о себе любимой и дурнейшей привычке зависать в вирте до тех пор, пока совсем не раскиснет.

Достижение второго уровня она выстрадала, да. Но нужна ли была такая спешка, если учесть, что освобождать орочьи земли от напасти никто особо не стремился из-за нововведений? Ведь нет же, а она намешивала варево в котле, будто демоны вот-вот сметут с лица Тионэи и Дорб, и все прочие поселения орков... Выплыл и нюанс, которого не учла девушка днем ранее, с получением первого уровня "святой доброты": процентная прибавка к хп считалась от "чистого" здоровья, за вычетом всех бонусов от экипировки. Итого, со всеми возможными надбавками (включая теперь уже четыре процента от достижения), у ее персонажа выходило две тысячи шестьдесят пять единиц здоровья (свободную "десяточку" от двадцать первого уровня она также в живучесть вложила). Шестьсот тридцать из них шли от надетых предметов.

Вероника потерла пальцами виски и пообещала себе сразу же по входу в игру (то есть, уже сегодня) заново просмотреть таблицы характеристик, с экипировкой и без. И пересчитать цифры. Надо было решить, в каком направлении лучше прокачивать чара в обозримом будущем.

А сейчас первостепенной задачей было избавиться от головной боли. Болеутоляющее в ящике-аптечке имелось, так что Вероника босиком пошлепала до кухни. Подумав, закинула в организм и таблетку аспирина - чтобы было.

Вместо привычного кофе выдула два стакана воды. И задумалась: а есть ли смысл в сне, если за окном светло (да-да, знаменитые белые ночи), а на часах пять-ноль-пять? По всему выходило, что нет.

- Что же, к середине дня в Восхождении станет на одного живого мертвеца больше, - флегматично пробормотала Вероника и заглянула в холодильник. - Блин, снова как воды в пустыне! И когда я успеваю?

Остались не подъеденными из продуктов только овощи, да и тех было не особенно много. Впрочем, на карту должно было пройти начисление пособия, так что девушка решила "гульнуть". Когда пособия и пенсии стало возможно получать не на руки на почте и даже не на сберкнижку, а на счет, привязанный к карте, многие вздохнули с облегчением...

- А пусть не одной мне будет плохо, - хмыкнула Вероника и пошла в зал, к компьютеру. - Пицца с доставкой, круглосуточно. Способы оплаты... Мне уже тебя жаль, невиноватый ни в чем курьер. Но... что поделать.

Для поддержания формы же и, чтобы не корить потом себя за вкусную, но совсем не полезную пиццу, время, которое необходимо для доставки, можно было занять упражнениями...

Чем Вероника и занялась, разобравшись с заказом и переодевшись.

Пиццу привезли быстро: между оформлением заказа и прибытием курьера прошло не более получаса; оно и понятно - в столь ранний час пробками еще и не пахло. Два звонка (сначала на домофон, затем в дверь) прозвучали, как показалось Веронике, настолько рано, что впору было подозревать курьера в умении телепортироваться. Правда, мимолетный взгляд на часы подозрение развеял...

Ко второму звонку она уже стояла под дверью, разве что не приплясывая от нетерпения. И плевать ей было, фиалками от нее после интенсивной зарядки пахнет или еще чем, организм требовал: жрать!

- Душ? Нет, не слышала, - проворчала (почти на бегу) девушка, едва захлопнулась за понурым парнем входная дверь.

Парень показался смутно знакомым, и при этом - не запоминающимся, как блеклая фотография за пыльным стеклом. Сочувствия к нелегкому труду курьера у девушки не было ни в одном глазу, так что забыла она о нем чуть ли не подле порога.

Запах из коробки шел такой, что кого угодно забудешь!

Чуть позже, утолив голод, Вероника перебралась к компьютеру - таки десятый день торгов, тут уже не праздное любопытство двигало ею...

Форумные строчки она изучала долго и дотошно, постоянно сверяясь с цифрами в отдельном файлике. К концу торгов, как она и предлагала, ставки начали расти скачкообразно: в "бой" вступили кланы.

- Очень хорошо, - удовлетворенно покивала монитору Вероника. - Теперь душ и пугать прохожих... то бишь, прогулка. Лето же проходит...

- Я собрала всех вас в этом месте, - патетично заговорила гнома, выцепившая всю компанию сразу по заходу в вирт, и затянувшая друзей в маленькую таверну на окраине Дорба.

- Что, Ревизор едет? - перебив Масю, вспомнил классику Монк.

- Нет! - мелкая, отмахнувшись, фыркнула. - Чтобы сообщить: я разгадала тайну крыш. И Архидемона. Заодно.

- Оу? - синхронно изумились слушатели малой, а Хэйт решила уточнить: - Взаправду?

- Да, ушастенькая, вот те крест! - мелочь сложила указательные пальчики. - Его, Архидемона, вполне реально завалить.

Барби изогнула бровь, поморщившись.

- Что нам стоит дом построить...

- Сказала, реально, значит - реально! - Мася, выходя из себя, шандарахнула кулачком об стол. - Но, раз нашей бабе-строителю не интересно, от подробностей я воздержусь!

И задрала кверху носик. "Ждет, пакость мелкая, пока ее уговаривать начнут", - подумала Хэйт.

- А ребенок-то уже троллить научился, - с улыбкой подметил Рэй. - Скоро начнет материться, хлестать литрами виски и прочие крепкие, трепать нервы, всем, направо и налево...

- И набьет себе тату, - подхватил Кен. - Но в игре, поскольку леди с тату в реале - моветон.

Монк хмыкнул, поднимая руки - мол, я пас, не при делах... А вот Хэйт из вредности поддержала парней.

- Наберет под сто кило, тоже в игре, так как в реальности - лопнет столько жрать. Начнет принимать ежедневные ванны из зеленки, заплетет себе дреды...

Мася начала хмуриться на первой подначке, на второй надула щеки, будто взорвется сейчас, на третьей заорала:

- Предатели!

Барби успокаивающе хлопнула гномку по плечу.

- А теперь представь: я с одним из них живу, второго вижу каждую неделю. Но ты про крыши-то хоть скажи? За что я в Хворге огребала, как полюбовница, пойманная под мужиком, от законной жены мужика?

Гноме ответить не дали.

- Кен, у твоей женщины богатый опыт, - назидательно сказал убивец.

- Да-да, а ведь я никогда не был женат, - отозвался лучник, глядя в потолок и потирая подбородок.

- Угомонитесь, - беззлобно шикнув, встрял монах. - Дайте малой рассказать.

Мася, предварительно зыркнув гневно в сторону каждого компаньона (разве что Монку достался взгляд потеплее), перешла-таки к рассказу. Крыши неспроста не давали малой спокойно спать, они-то и вывели ее к разгадке "ахиллесовой пяты" Архидемона. Крыши и запись, собранная из нарезок видео захвата Хворги. Последняя нашлась на закрытом портале клана Бестелесные Тени, едва ли не полностью состоящего из мастеров теней.

- Откуда, - начал было Рэй, но осекся.

"Откуда у тебя доступ к порталу Теней?" - наверняка убивец хотел спросить что-то вроде этого (и, судя по лицам присутствующих, не он один), но сдержался. Не принято все же лезть в то, что и как делают твои товарищи вне вирта. Это Хэйт

была в курсе, что малая, при желании, зальет финансами любую информационную дыру; она, надо думать, так и поступила - допекли гномку непонятки с крышами...

- От верблюда, - Мася показала кинжальщику язык и приступила к перечислению абилок Архидемона. - Он открывает врата в ад. Такое болотце, иссушающее всех, кто в него ступит. Суммонит весь раздел бестиария, относящийся к фракции Инферно. Поджигает землю, жар пекла называется. Взмахом крыльев пускает ударную волну - ей-то и сносит крыши и башни, точнее, все, что выше второго этажа обычного местного дома, орки по высоте стандартно строят... Еще куча селф-бафов, резисты, иммунитет к огню.

Хэйт прикинула, во сколько обошлись "съемки" Теням, только один ремонт вещей - некислая статья расходов... А умерли (смерть в бою наносит ущерб экипировки больший, чем получение ударов), по словам Маськи, там все до единого, но, ныкаясь по разным районам крепи и по одному-двое поочередно пытаясь "пробить" Архидемона, смогли собрать такое "лоскутное" видео, дающее определенное представление о предводителе инфернальных сил.

Пока что адептка не улавливала, что же там "реального", в ее воображении вырисовывалась непробиваемая машина для убийства с кучей круговых аое. "Хм... Круговых?" - догадка вроде бы забрезжила в хитросплетениях домыслов и фактов, приводимых гномкой, но тут же пропала.

Хэйт постучала себя по лбу (получив пять удивленных взглядов) и погрузилась в рассказ малой (та все еще вещала).

Еще ряд умений успела озвучить гнома: вытягивание жизни (аое), паралич (массовый), раскол земли (аое), огненный вал (аое вперед и вширь от монстра), что-то, вызывающее состояние ужаса (игрок теряет контроль над персонажем, а тот ломится в случайно выбранном направлении), вроде как аура, но тут Тени не были уверены на сто процентов.

- Поняли? - умаявшись от перечислений, вопросила Маська. - А? Хоть один?

Барби замотала головой, забавно раскачивая свою "пальму" на макушке. Монк явно задумался, но говорить не спешил. Кен с Рэйем переглянулись, затем напару пожали плечами.

- Нет, - ответила за всех адептка.

- Хорош вгонять нас в комплексы, выкладывай, - вздернулась орчанка.

- У всех аое-шек огромный радиус и сила поражения зашкаливает, - не без гордости продолжила гнома. - Но практически все - по низу, по плоскости. Кроме ударной волны -

но ее высота всегда одинаковая! И крыльями Архидемон не машет, похоже, он вообще нелетучий птиц. Теперь-то дошло?!

На этот раз играли в "гляделки" уже впятером...

- Ракеты "воздух-земля", блин! - взбеленилась Мася. - Он не летает, не дает кастов в высоту, разве что одиночным фаерболом приласкает! Ну же, хорош тупить!

Эмоциональная речь гномы, особенно финальная часть, выданная на повышенных тонах, вогнала в ступор всю группу (исключая саму малую). Заметнее всех растерялась Барби, но и мужчин выдавали остекленевшие глаза.

- Мелочь, - Хэйт осторожненько протянула руку и ущипнула приятельницу за раздутую (чем не хомяк?) щечку. - А изобрести пусковую установку и саму ракету в мире меча и магии ты тоже уже успела?

Мася закатила глаза и издала протяжный стон.

- Левитация. Телекинез. И с высоты его, рогатенького! Помните, в Велегарде переполох был, там народ мычал и кукарекал возле одного храма? Тогда жрецы на область молчанку кинули. А если маги-неписи будут поддерживать, скажем, лучников-неписей высоко в воздухе, на расстоянии выстрела? И если этих неписей будет много-много-много?

На фразе "переполох в Велегарде" Хэйт поперхнулась. Неизвестно, как другие, но она-то ой, как хорошо помнила выходки древа искушения!

- Хм-м, - протянула адептка, пока остальные напарники размышляли. - Заставить решать проблему неписей самих неписей? А что, они кровно заинтересованы. Может ведь сработать, может!

- Если найдется столько магов, - разрушил фантазии Кен. - Бой, как мне видится, будет долгим.

Барби поскребла затылок своей лапищей.

- В далекие студенческие годы подрабатывала я на выборах... Если грамотно агитируем местных, затея малой выгорит.

- Влияние, оно же власть, сила, магия, - озвучил Рэй "список необходимых покупок". - К королям и прочим властителям нам не попасть. Рожами не вышли. Тогда есть только одна идея...

- Храмы, - докончил мысль монах. - Не считая кланов из топ-листа, разумеется.

Гнома затрясла хвостиками.

- К кланам мы не пойдем. Если я сумела нарыть это видео, кланы могли сто тысяч раз его просмотреть, проанализировать, продумать стратегию и все такое прочее. Но им это не нужно. А вот местным - жизненно необходимо.

Возразить резко посерьезневшей Масе было нечем.

- Ну да, местных-то навряд ли оповестили о грядущем апдейте[37], - не без иронии проговорил Кен. - Ладно, храмы, так храмы. Разделимся?

Идея разделиться пришлась всем по нраву, тем паче, что в их компании имелись представители пяти игровых рас (одна, правда, с приставкой "недо"), и, соответственно, религий. А вот перспективность похода по местным, располагающимся в Дорбе, храмам, подвергли сомнению: репутация с орденом - это хорошо, кто бы спорил, но если к ней прибавить репутацию, наработанную с отдельными священнослужителями, шансы на то, что их не только выслушают, но и примут во внимание затею малой, несколько возрастали. Эту мысль постаралась ненавязчиво донести до друзей Хэйт, ту поддержал Рэй, все остальные согласились. С другой стороны, потеря времени на перемещения не прибавляла радости...

- Пока не разбежались, - ойкнула Маська, вроде бы вспомнив что-то. - Рэй, для тебя презент. Ушастая, прости, ты пока в очереди. У меня образовался дефицит идей...

Подарок гнома передала не окном торговли, а лично в руки - что-то вроде браслета из черного металла с кроваво-красными рубинами. Убивец, подарок принявший, изумленно-вопросительно уставился на гному.

- Как?.. Малая, ты сегодня просто невероятна!

Он покачал головой, не спеша убирать или надевать браслет.

"Свойства изучает? И с чего бы это мелочь надумала бижутерию раздаривать?" - удивилась адептка.

- Салли зови, - улыбнулась гномка. - Успеешь еще начитаться.

Рэй, все еще ошарашенный, послушался - огненное существо появилось прямо на столе перед кинжальщиком.

"Хана мебели", - мимолетно подумала Хэйт, глядя, как стремительно темнеет древесина под лапками саламандры.

- На пол, Салли.

Счет за ущерб, к счастью, оплачивать не пришлось: стоило питомцу спрыгнуть вниз, как пятна начали светлеть, но значительно медленнее, чем до этого проявлялись. Адептка предположила бы, что на мебель наложено зачарование, но сомнительно было, что в средней паршивости забегаловке стоят дрянные столы, зачарованные на ускоренное восстановление. Хотя, владельцем таверны вроде как НПЦ был, а им разные

странности свойственны.

"Стоп, а Салли-то звать зачем?" - опомнилась Хэйт, когда ответ, в общем-то, был уже готов, только под столом не заметен.

- Жаль, не апнулась, - с сожалением поцокала язычком гномка. - Как-то удручает количество ограничений для уникальных питомцев.

Хэйт, рискуя сверзиться со стула, согнулась, чтобы глянуть на саламандру - ни о ком другом малая говорить не могла, Геро в помещении отсутствовал...

То, что она посчитала браслетом, находилось на шее Салли, ничуть не стесняя ее движений и не причиняя неудобств, хотя, казалось бы, порождение огненной стихии в металлическом... ошейнике (а как еще назвать?) с камушками должно было, как минимум, неловко себя ощущать. Но, слава игровым условностям, ничего подобного не случилось, ошейник сидел, как влитой, не конфликтуя с пламенной сутью саламандры.

- Мась, это - нечто! - выдохнул Рэй. - Но, серьезно, как?!

- Филигранно, но муторно, - невинно улыбнулась гнома. - Всего-то сороковая попытка... После тридцати девяти неудачных. Без "мастера" в кузнечке выплавлять эргиум в нестандартную конструкцию с формами отверстий и креплений, как для инкрустирования - это была та еще задачка. Зато интересная! Обработка рубинов хотя бы по готовым чертежам шла, а с проводящей основой я намаялась. Невидимчик, с тебя конфетка.

Кен, глядя то на малую, то на друга, ошарашенно покачивающего головой, хмыкнул.

- Так, убегая в мастерскую, ты этим и занималась? И можно для тех, кто немного не в теме, разъяснить, что за штукенцию ты соорудила? А то Рэй, сдается мне, слегка выведен из строя и нескоро сможет нас просветить.

Мася, утверждающе качнув хвостиками, принялась пояснять: "рубиновый торк прорыва" - такое название было у "штукенции", являлась она "доспехом" для боевого питомца, уникальным, "окончательно разрушимым", то есть, не поддающимся починке (это как с когтями для Хэтти, аналогично). О когтях, кстати, гномка в первую "прогулку" до Хворги рассказала несведущим - общественность ждала объяснений, как одной пятнистой кошке удавалось выкашивать мобов пачками и тачками, в то время, как шесть игроков еле-еле одного-двух заковыривали. Свойства торка или "ошейника" (родное название предмета очень уж непривычно ложилось на слух) заключались в солидном усилении магических эффектов в целом и магии огня в частности. То, что доктор прописал... для ручных саламандр. Салли недавно получила пятнадцатый уровень и новое умение,

огненный диск, так что Рэю не терпелось опробовать в бою свой маленький "огнедискомет".

Эргиум, самый пластичный металл в Восхождении, одновременно был и самым дорогим, ввиду крайней редкости. Усиление магических свойств (в вариациях) получали все предметы, изготовленные из него. Эргиум входил также в состав гномьей стали - сплава, отличающегося повышенной прочностью и "встроенным" сопротивлением к магии. Одним из свойств рубинов являлось усилении магии стихии огня. Отдельной статьей стояли отверстия для инкрустации - одного из способов усилить готовые предметы. Вставить в них можно было как ограненные особым образом драгоценные камни, так и рунные камни, штуки редкие до безобразия и стоящие, как высокоуровневые доспехи не ниже уникального грейда. Чаще всего вещи с разъемами для инкрустаций выпадали из боссов (и мини-боссов), создавали их относительно редко, ведь каждый разъем "сжирал" прочность, а значит, и долговечность, причем не на две-три единицы, а весьма чувствительно.

Вообще, как поняла адептка, гнома создала нечто на стыке кузнечного и ювелирного дела, используя мастерскую и инструменты инженерии. И система, отбраковывающая раз за разом ее поделки, в какой-то момент сдалась, признав жизнеспособность созданного предмета. "Новаторство - за инженерией, вроде бы так сказала малая", - подумала Хэйт, поражаясь (не в первый раз) изобретательности гномки. "Что же она для моего змия придумает?.."

- Ладно, подарки кончились, Снегурочка из меня не очень, и на дворе лето, - сумбурно выдала низкорослая героиня дня. - Предлагаю выдвигаться, если хотим за сегодня успеть обернуться.

Убивец, отозвав саламандру, встал, обошел стол, остановился за стулом малой. Опустил руки на худенькие Маськины плечики, тряхнул (несильно, конечно, малая даже не поморщилась).

- Спасибо, мелочь, - серьезно проговорил Рэй. - Я - твой должник.

Барби с грохотом и скрипом проехалась ножками стула по полу, чуть не навернула соседний столик... В общем, перевела внимание на себя.

- Простите, что прерываю душещипательную сцену, - покривилась орчанка. - Но лично я - в храм.

Руки с плеч малой тут же были убраны, сама малая вскочила и понеслась на выход. Расплатившись с хозяином, за гномой проследовала вся компания - время и впрямь поджимало.

Им повезло: из Дорба в Риминессу отправлялся караван (катаклизмы катаклизмами - а торговля по графику). Хэйт успела сгонять до интенданта, чтобы получить рекомендацию, и, кроме ускорения движения (на повозках, запряженных низенькими, но крепкими коняшками, ехать было всяко быстрее, чем месить дорожную пыль своими двумя!), ребята получили еще и по пять золотых на физиономию за "охрану" каравана. Адептка вспомнила первое подобное перемещение, из Крейнмера в Велегард, на повозке торговца травами, первую драку с игроками... Здесь такого бы не случилось: кроме них пятерых (Барби осталась в орочьих землях) караван сопровождал отряд орков на варгах. Тридцать неписей-воинов могли оборонить купцов и повозки почти что от любой опасности, компанию Хэйт взяли-то "в довесок", а плату только потому определили, что даже в стороне от занятых инфернальными тварями участков можно было встретить "блуждающие" группы монстров.

Впрочем, добрались без происшествий.

В Риминессе, распрощавшись и договорившись держать связь, разбежались. Кен предупредил, что, скорее всего, задержится - границы эльфийских земель тоже запечатали с прорывом Инферно, но, как он сказал, это вызовет лишь небольшую заминку.

Хэйт перенеслась в Велегард. И тут же направилась к храму Ашшэа - решать столь важные вопросы нужно сразу, не отвлекаясь ни на что другое. Но с каждым шагом уверенность (и без того далекая от абсолютной) таяла, а неприятно-липкое предчувствие провала усиливалось.

В чем интерес ордена Ашшэа в предстоящей авантюре? Слава и почет в чуждых дроу анклавах? Возможно, но на другой чаше весов - жизни жриц. Реликвия "последний шанс" не у каждой имеется, а значит, в сражении со столь мощным противником, как Архидемон, не обойдется без жертв.

Пойдут ли жрицы на риск ради представителей другой расы? Это на словах все складно складывалось, а как до дела дошло... аргументов, таких, чтобы убедили дроу лечь за орков костьми, у Хэйт не было. Ни одного.

- Че-е-ерт! - простонала она, глядя на уходящие в тьму ступени. - Мне же никакое красноречие не поможет!

Перспектива разгневать старшую жрицу и лишиться всей, с трудом наработанной, репутации, недвусмысленно замаячила перед адепткой. А что жрица гневаться умеет, и как это отображается на репутации, Хэйт не так давно имела "счастливую" возможность наблюдать...

- Ты видишь здесь других агитаторов? - тихо и зло спросила

адептка у тьмы. - Вот и я не вижу. Так что пш-ш-шла!

С шипением она понеслась вниз по каменным ступеням. "А, была не была!"

- Что привело тебя, пришлая? - без намека на интерес поприветствовала квартеронку старшая жрица.

И Хэйт начала объяснять. Сбивчиво, перескакивая с одного на другое, отчаянно жестикулируя, будто мимика и жесты могли компенсировать недостаток доводов...

- Значит, вступиться за сынов и дщерей Гарт-гара побуждаешь ты нас? - дослушав (не перебивая!) девушку, спросила жрица. - Положить на алтарь чужой войны жизни послушниц? И жриц, и воительниц дроу?

Репутация не падала, и потому Хэйт решила рискнуть.

- Все мы - дети Тионэи.

- Мы? - багряные искры отчетливо полыхнули в черных зрачках. - Мы? Меня стыдит... пришлая? В коей крови темных эльфов - четвертушка? Говорит: "Мы", - о живущих под этими небесами, когда сама - лишь случайная гостья под ними?! О, Ашшэа сегодня может смеяться.

Хэйт под взглядом старшей жрицы замерла истуканчиком.

Дроу огласила громадный подземный зал своим хохотом.

- Услышит собор старших твое обращение. А ежели Бестии одобрят и присоединятся... О! - жрица, запрокинув голову, оборвала смех. - Вон! Придешь через час, узнаешь ответ.

Способность Красноречие улучшена!

Красноречие (пассивное): Повышает вероятность успешно договориться с НПЦ, значение репутации с которыми у вас выше нейтрального. Торговцы-НПЦ предоставляют скидку в размере 1-10% на все товары (в зависимости от суммарного показателя репутации). Возможно дальнейшее улучшение способности.

"Бестии? Что за Бестии и почему я, перерыв кучу мануалов по дроу, даже слова такого не встречала?" - стремительно поднимаясь обратно, к свету и привычной толчее Велегарда, недоумевала адептка.

- Впрочем, когда бесплатная информация бывала полной? - пожала плечами Хэйт.

Впереди у нее был час ожидания, читаем - ничегонеделания, но за этот час можно было многое успеть при желании. А у адептки кончились склянки с эликсирами. Не покупать же их на аукционе, право, когда трава для эликсиров

растет буквально под ногами, стоит только этими ногами пошевелить, выйдя за городские ворота?..

Когда через час старшая жрица дала ответ, у адептки свалилась гора с плеч.

- Даже если никто, кроме нас, не поддержат детей Гарт-гара, мы придем, - багрянец полностью залил зрачки дроу. - Слово ордена, слово собора, слово Ашшэа!

Задание! Весть о грядущей битве (ситуативное)!

Орден Ашшэа готов принять участие в битве с Архидемоном на стороне орков. Передайте обещание помощи представителю ордена Гарт-гара.

Награда: неизвестно.

Требования: нет.

Уровень сложности: скрытое ситуативное задание.

"Это что, под нас создалось задание?! Или было заложено, как вариант решения? Одно предположение страньше другого!" - искренне поразилась выданному квесту Хэйт.

- Я донесу эту весть, - сказала она вслух, почтительно склоняя голову.

Жрица протянула ей угольно-черный кристалл.

- За день до битвы должен быть он разбит. Так мы узнаем, что пора выдвигать свои силы.

Хэйт закивала, принимая кристалл и смахивая оповещение об изменении задания - "кристалл-вестник" также следовало передать представителю ордена Гарт-гара, в довесок к устному обещанию. И, уже на полпути к вратам, отрезающим подземное святилище от лестницы, ведущей во внешний мир, услышала тихое:

- Бестии заинтересовались, пришлая-смесок. Тобой. Едва ли это хороший знак...

"Надо спросить у малой, может, она разузнает, с чем едят этих Бестий", - подумала адептка, не зацикливаясь на непонятном. Оно ведь может быть чем-то особенным, а может и пустышкой оказаться, в то время, как триумф от исполнения провальной (чего греха таить?) миссии - вот он, с доказательствами в виде квестового кристалла и самого квеста!

На улице, не удержавшись (и начхав с высокой колокольни, что о ней подумают прохожие), Хэйт подпрыгнула с победным:

- Есть!

"Есть!" - писали и Маська, и Рэй; Монк, отправившийся в храм Балеона вместе с убийцей, отмолчался и в этот раз. Не было известий от Барби и Кена, но, если в случае Кена все было понятно - границу переходить, то молчание орчанки удивляло. С час спустя пришло сообщение и от лучника с положительным ответом; орден Иттни и не мог отказать, ведь на месте резиденции правителя Светлого Леса резвился второй Архидемон, что само по себе было лучшим стимулом для согласия.

Этот час Хэйт провела в алхимической лаборатории, за неспешным превращением набранного "сена" в эликсиры. Жутко медленно повышающийся навык застрял на показателе 3.9, но хотя бы запасы расходников удалось восполнить. Еще она забежала в храм Балеона, в надежде повидаться с "учителем", но тот отсутствовал. "А гравюра все пылится и пылится у меня в инвентаре", - мысленно посетовала Хэйт, впрочем, не сильно расстроившись - это была такая штука, которая лежит себе, есть не просит, рано или поздно найдет применение, выпасть не может - квестовая, так чего тревожиться?

Пока имелся временной зазор (Кену нужно было миновать границу в обратном направлении), адептка вызвала окно характеристик.

Герой: Хэйт. Класс: Адепт Тьмы.
Уровень: 21.
Здоровье: 1435. Мана: 1130.
Мудрость: 113. Интеллект: 206.
Живучесть: 110.
Сила: 62. Ловкость: 61.
Атака: 62. Защита: 48.
Выносливость: 28.
Стойкость: 2.

И "дубль два", но с учетом эквипа:

Герой: Хэйт. Класс: Адепт Тьмы.
Уровень: 21.
Здоровье: 1435 (+630). Мана: 1130 (+990).
Мудрость: 113 (+99). Интеллект: 206 (+90).
Живучесть: 110 (+63).
Сила: 62. Ловкость: 61 (+6).
Атака: 62. Защита: 48 (+365).

Выносливость: 28.
Стойкость: 2.
Защита от магии: (+410).

Хэйт призадумалась. Мудрость прекрасно усиливается предметами, чуть ли не каждая вторая вещь, подходящая мистик-классам, обладает этой характеристикой. Опять же, мудрость лучше всех прочих стат качается в групповых боях, "натуральным" образом, на мобах.

Интеллекта будет мало всегда. Заклинания, доступные ее классу, по "разрушительной" силе всю дорогу будут уступать спеллам боевых магов, и от этого никуда не деться. Опять же, вероятность успешного прохождения контроля зависит от превышения значения интеллекта кастующего (точнее, исчисляемого из него коэффициента) над защитой от магии "жертвы", не говоря уже о порезке урона той самой защитой...

Вкладывать очки в силу и ловкость - бред, но при оказии хорошо бы их подтянуть, упражнениями и физическим трудом (заодно и выносливость, она иначе-то и не растет).

Живучесть... Тут Хэйт скривилась в гримаске. Раньше она была на одну абилку Рэю (если удар критический и из невидимости), теперь - на три. Разного рода щитов, поглощающих определенное количество урона, у нее не будет - снова машем лапкой боевым магам всех мастей, а еще демонологам и даже друидам, классу бесполезному с точки зрения собственного урона и самолечения, зато призывающего живность, способную доставить массу проблем как мобам, так и игрокам. Наращивать хп, увы, придется, ибо мертвый саппорт в бою бесполезен... впрочем, не-саппорт тоже.

- Значит, пока что растим "жирок" и упражняемся, - вздохнула адептка.

- А еще спасаем мир, - хмыкнул убивец, буквально материализовавшийся из воздуха. - От Барби есть известия, она нас всех желает лицезреть. Так скоро, как сумеем добежать. Ее, кажется, распирает - ей в храме квест выдали. Мастерский, групповой. Но без награды.

Хэйт, вздрогнувшая при появлении кинжальщика, рассмеялась.

- Что-то нам на такие последнее время везет, замечаешь?

Из Риминессы к заставе и дальше, вглубь территории орков, неслись... нет, не на перегонки - на выжигание бодрости. Тот, у кого обнулялась шкала, заваливался кулем в дорожную пыль (или

придорожную травку, как повезет). Последний оставшийся на ногах объявлялся победителем и получал право назначить срок отдыха. Бежали "по-честному", без эликсиров и свитков; победительницей стабильно становилась гнома (оно и понятно), Монк выбывал из гонки первым, а вот за второе место боролись сразу трое.

- Монк, у тебя день рожденья когда? - со смехом спросила малая, заставив Хэйт поперхнуться.

"Сообразила?! Вот же мелкая... гномятина!"

- В октябре, - отозвался монах, явно не без усилий. - С какой целью интересуетесь, мисс?

Между разговором "по душам" с монахом и этим каверзным вопросом от мелюзги прошло слишком мало времени, чтобы счесть догадку (ежели она имеет место быть) - случайной. По крайней мере, так Хэйт подсказывала женская логика.

- Беговую дорожку тебе подарить хочу! - фыркнула Маська. - Вообще, господа дамагеры, вам нигде не колет? У ушастой-то выносливости, как у вас!

Адептка вздохнула с облегчением: не хватало еще, чтобы Монк заподозрил ее в излишней болтливости.

- Мы бежим быстрее, - Рэй подернул плечами.

Гномка зашлась смехом так, что остановиться пришлось.

- Так у нее бюст при беге перевешивает же!

Взгляд Кена, обращенный на бегущую за ним адептку, стал заинтересованным.

- Любопытное наблюдение, - невозмутимо обозначил он.

- Что?! - взревела Хэйт, аки пожарная сирена.

Эльф изобразил смущение (не сильно, впрочем, утруждаясь).

- Не о бюсте. О выносливости.

- Три! - Хэйт показала малой три выставленных вверх пальца. - Три беговые дорожки. Каждому из этих оболтусов! А мне - индивидуальные занятия. Как у арсенала ты мне демонстрировала, только с пошаговой инструкцией.

- Заметано! - выкрикнула гнома и припустила на предельно доступной ей скорости. - Кстати, статы вне боя после пятидесятого уровня растут в несколько раз медленнее - инфа все с того же портала Теней. Точных цифр, гады, не дают. Ну и в бою тоже, но, цитирую: "Не так заметно".

"Наивно было бы думать, что только я с первых дней делала упор на поднятие стат, а не уровней", - отстраненно подумала Хэйт.

- Намек понят, - подал голос кинжальщик. - Вот мир спасем - и сразу в тренажерный зал. Виртуальный, само собой.

- Смотрю, к тебе прилипла эта фразочка, про мир, - поддела убивца адептка. - Второй раз за день изрекаешь.

- Не понимаешь ты, красавица, сарказма, - в тон девушке ответил Рэй. - Вот Барби бы...

- Не надо Барби! - в один голос выкрикнули гнома с квартеронкой.

...Кен улыбался и многозначительно молчал. К молчанию же Монка все давно привыкли...

- Вы через Тот Самый Замок ползли, потомки улитки и черепахи Тортиллы?! - заорала Барби, едва завидев напарников.

К тому времени умученные, загнанные, как те кони, ребята не имели сил возражать. А орчанке быстро надоело возмущаться в пустоту, так что вскоре она была готова к конструктивному диалогу (в своем понимании).

- По-моему, жрецы шизанулись, - когда компаньоны уселись на полукруглую скамью в единственном парке Дорба, заговорила Барби. Парке, в котором, если верить зрению и Маськиной "сути вещей", кроме них находились только птички да бабочки.

Заговорила орчанка негромко, что для нее было несвойственно. "И впрямь что-то серьезное, если баба-страж громкость сбавила", - покивала сама себе адептка, цокая языком. Причиной цоканья был парк, в коем они расположились. Развернутая карта города (крепи) лаконично отзывалась об этом месте: парк, без каких-либо названий или пояснений. "По-орочьи - забыли приписать", - подвела итог наблюдениям Хэйт. Весь парк состоял... из одного дерева. Довольно высокого для местного климата, с причудливо изогнутыми стволом и ветвями, с листьями оттенков киновари, янтаря и граната. Вокруг дерева выложен был некрупными камнями круг внушительного диаметра, а чуть поодаль были установлены скамейки. И все, ничего больше, даже трава у корней дерева росла обыкновеннейшая.

"Парк"... восхищал. Своей простотой, самобытностью, красками одного-единственного дерева. Хэйт поймала себя на мысли, что у гейм-дизайнера, приложившего руку и фантазию к оформлению этого участка крепи, она хотела бы взять пару уроков. Или не пару...

- Они отказались выйти на бой с Архидемоном. И принять помощь извне - тоже, - отрывая Хэйт от любования кусочком нарисованной природы, принялась жаловаться на жрецов Гарт-гара Барби. - Риск, мол, несоизмерим и все такое прочее. Мурыжили меня, мурыжили... Потом, значится, подошел ко мне седой орк в рясе - первый раз его там видела - и заявляет на всю

обитель: "Она видела храм, потерянный для живых!"

Орчанка, ясно показывая свое впечатление, покрутила пальцем у виска.

- Резко понабежало стадо жрецов и давай меня пытать, что я там видела, есть ли выжившие... Тут я малость тупанула, не поняв, о чем вообще все эти песни и пляски. Потом кто-то сказал о Хворге, и до меня дошло: морг с привидешками, где Рэя кокнули.

Убивец вытянулся по струнке, всей позой как бы говоря: "Я весь внимание". Да и остальные выглядели крайне заинтересованными.

- Дальше мы уже общались по принципу "баш на баш". Я им - про купол, про призраков, они мне - о том, как дошли эти призраки до не-жизни такой... В храме крепи Хворга готовились провести ритуал. Какой - без понятия, эти жреческие рожи отказались говорить. Но в крепь приперся Архидемон, ритуал не успели завершить и... заменили. Вот тут начинается жуть.

Барби поежилась, несмотря на теплую погоду.

- Они не могли допустить, чтобы то, что являлось ядром ритуала, досталось демонам и... добровольно себя... того. Предполагалось, что сознание и память перейдут к их духам, но что-то не срослось, поэтому нас встретили тупые привидения, по сути - мобы, которые не помнят ничего, кроме необходимости защищать храм и ритуальный объект.

- Это что-то для ритуала до сих пор там? - настороженно спросила гнома.

Орчанка кивнула.

- И жрецы хотят, чтобы мы это им принесли? - осведомился Кен.

- Ловите квест, - вздохнула баба-страж.

Задание! Прерванный ритуал.

Заберите из храма Гарт-гара в крепи Хворга предмет, бывший ядром важнейшего ритуала, и доставьте представителю ордена в крепи Вогор или любой другой, не пострадавшей при прорыве Инферно, крепи.

Награда: нет.

Требования: групповое прохождение; предварительное посещение храма в Хворге после проведенного в нем ритуала умерщвления.

Уровень сложности: мастерский.

Штраф за отказ: автоматический провал задания

"Весть о грядущей битве" (если таковое принято); понижение репутации во всех анклавах, подчиняющихся расе орков, на 500 очков; понижение репутации с орденом Гарт-гара на 1000 очков.

Штраф за провал: автоматический провал задания "Весть о грядущей битве" (если таковое принято).

Внимание! Если силы Инферно займут более половины орочьих анклавов до завершения задания, оно будет считаться проваленным!

- Дешевле принять, да? - печально спросила адептка.

Было, отчего печалиться: все труды, уговоры, потраченные нервы - все могло вылететь в трубу в одночасье, если они не найдут способа совладать с призраками. А сомневаться в этом не приходилось - следующее оповещение было об изменении "Вести", теперь этот квест нельзя было выполнить, не пройдя "Прерванный ритуал".

- Почему без награды, не пояснили? - неожиданно подал голос монах. - Не стыкуются штрафы и серьезность квеста с отсутствием награды. Так не должно быть.

Хэйт рассеянно покивала: в словах Монка был резон.

- Орк, который седой, сказал, что я пойму, почему так, сама, - Барби фыркнула. - Потом.

- Как вариант, причина в том, что орден разорен, а орочьи земли вот-вот станут демонскими, - предположил убивец без особой уверенности. - Или что-то прям очень солидное предложат, может, даже с выбором.

- А еще есть квесты, награда по которым исчисляется по "вкладу" в выполнение, - добавил Кен. - Подозреваю, это наш случай и есть. Главное, по времени ограничений почти нет, глобальное с захватом анклавов я в расчет не беру. Можно будет опробовать разные тактики.

- Или же нам просто ничего не дадут, - пожала плечами Маська. - Принеси то - не знаю что, попади туда, ладно, хоть более-менее знаю, куда, попади, причем, как хошь, так еще и живым исхитрись возвернуться. Шик!

Затем, нахмурившись, добавила:

- Мне надо заняться големами. Они там точно лишними не будут...

- А как мы в этот храм попадем? Тогда-то случайно вышло! - с ужасом округлила глаза Хэйт, вспомнив, что купол в обратном направлении непроходим.

- Я пишу на видео все погружения, - ответил Кен. - Место

нашей смерти от гончих тоже записано. Нужно пересмотреть запись, а потом... поумирать.

- О-о-очень оптимистично, - протянула Барби, настроение которой так и не улучшилось. - Сколько раз?

Вместо друга ответил Рэй.

- Раза два-три на том же месте, чтобы убедиться наверняка, что встаем у того храма. Ну и в пути, если не повезет, сколько-нибудь. Хэйт покачает ремонтное дело. Хэйт?..

- А? - адептка встрепенулась, перестав хмуриться и потирать лоб. - Да, починю, что смогу, конечно.

По правде говоря, Хэйт была в полнейшей растерянности: при кошмарном входящем уроне от призраков без смертей едва ли обойдется, вставать павшие будут за тридевять земель (в Дорбе, от которого через кучу мобов надо прорываться), да как они вообще собрались проходить этот храм?!

Однако вслух она задала совсем другой вопрос.

- Мы же выдвинемся не раньше, чем завтра? Я нечеловечески хочу спать...

Усталость имеет свойство накапливаться. В конечном итоге, даже навороченная техника оказывается бессильна - и усталость реального тела передается виртуальному. Сорок восемь часов - таков максимальный срок пребывания в вирте, по истечению двух суток игрок получит уведомление о принудительном завершении погружения. Впрочем, предупредительные оповещения будут выводиться и раньше. Но если вас начинает клонить в сон в игре - это сигнал на выход, но от вашего, "родного" организма. И им лучше не пренебрегать - симптоматика и последствия Вероникой были изучены (в обязательном порядке) еще до приобретения капсулы, под распечаткой "ознакомления" красовалась ее подпись...

Выбираясь из модуля на свет, она пошатывалась, как изрядно подвыпившая. Тело было ватное-ватное, а в голове, по ощущениям, вместо мозгов колыхался кисель.

"Надо расправить постель..."

С этой правильной мыслью Вероника споткнулась на ровном месте. И хлобыстнулась там же, с треском (шов на шортах разошелся) и грохотом, еще и подвернув лодыжку.

- Японс-ский бог, - с присвистом протянула девушка, осторожно поднимаясь с пола. - Ну, хоть в башке прояснилось.

Нога болела, но, вроде бы, до серьезной травмы дело не дошло. Вероника невольно усмехнулась, представив, как перед носом загорается табличка с надписью: "Внимание, вы подверглись воздействию негативного эффекта: вывих нижней

конечности. Скорость передвижения снижена на 40%. Срок действия: 3-4 дня".

Затренькал мобильный - требовательно так, будто звонящий точно знал, что на его вызов непременно ответят.

- Галка или Стас? - гадала Вероника, пока добиралась, слегка прихрамывая, до источника звука. - Больше-то мне никто... Хм.

"Анна Потапова", - горело на экране.

- Чем я обязана такой радости? - буркнула она под нос, до того, как приняла вызов.

В трубку же сказать она ничего не успела. Аня заговорила сразу после соединения, не дожидаясь приветствий.

- Я. Тебе. Это. Припомню. Тварь! - раздельными, чуть ли не рубленными словами высказалась Анечка и сбросила звонок.

Вероника стояла с поднесенным к уху мобильным и хлопала ресницами.

- А знаете, - выдохнула она, положив на тумбочку аппарат корейского (не модного штатовского) производства, и еле сдержавшись, чтобы не запулить им в стенку. - Пойдите вы все... в преисподнюю!

"Все" - это Анечка с непонятным, невменяемым прозвоном; все (оптом) особи любого (но больше-то, однозначно, женского) полу, обожающие перекладывать с больной головы на здоровую, виня в своих проблемах кого-то другого; неписи игровые из ордена орочьего бога - для них старались, пути спасения изобретали, а им "риск несоизмерим", видите ли; тонкоголосый пижон, любитель ПК и "беретик" - те двое просто вспомнились, ни с того ни с сего...

Лежащий мобильник пришлось поднять, Вероника забыла поставить будильник, а он сегодня был архиважен...

- И горите вы там синим пламенем!

Мысленно она пообещала оторвать голову следующему, кто рискнет встать между ней и ее сном.

К счастью, таковых не нашлось.

Будильник затрезвонил за три часа до окончания торгов. Вероника поднялась с неохотой, все-таки не хватило короткого отдыха, чтобы полностью восстановиться после полутора суток бессонного "марафона".

Все время, от утреннего душа до кофепития она непрерывно хмурилась: вроде бы решение принято, обосновано, с самой собой согласовано, но...

- Если думать слишком много и косить под демагога, начинается изжога, - потянуло вдруг на "рифмоплетство"

девушку. - А потом у носорога в голове нехватка... рога. Ашшэа, что я несу...

В переводе на человеческий, этот псевдопоэтический вброс можно было перевести как: не парь себе мозг, там все уже выпарено. И, как ни странно, "поэзия" помогла - лоб Вероники разгладился, спор с внутренним голосом прекратился.

Мелькнула и пропала мысль о том, чтоб позвонить Стасу, ненавязчиво поинтересоваться, не в курсе ли он, какая муха укусила Анечку. Не стоило оно того, право.

Если Анна выбрала ее, Веронику, на роль своего личного демона - так тому и быть. Попытки примирения, как показала практика (летняя выездная, ага), бесполезны. А уж что там у нее такое стряслось, не суть важно. И без чужих трудностей проблем - за глаза.

И парочку из них Вероника надеялась решить сегодня.

Аукционный дом в Дорбе был бы совсем пуст, если бы не НПЦ. Это было настолько обескураживающе, что на минуту Хэйт забыла о цели визита: настолько резкого оттока игроков она не ожидала. Да и сама крепь, недавно шумная, заполоненная снующими туда-сюда игроками всех мастей и рас, почти что... вымерла. Но там, на улицах, исчезновение игроков немного скрадывалось наплывом неписей, беженцев, в основном, а в аукционном доме было безлюдно, неуютно и тихо.

Хэйт не стала задерживаться. Две минуты спустя (беседа с девушкой-НПЦ не отняла времени) она уже стояла на улице и думала о том, что вскоре пожалеет о содеянном. Но не в ближайшие дни: те обещали быть насыщенными, не до рефлексий будет.

Это был один из тех редких случаев, когда ожидания ее в полной мере воплотились в действительности. Хотя лучше бы она ошиблась.

Дней насыщеннее и впрямь еще не выпадало. И столь же щедро сдобренных ругательствами.

Все началось на закате игрового дня, и к рассвету дня нового пекло в аду наверняка стало жарче от комментариев ребят, подписавшихся на эту авантюру...

Пятерка винторогих демонов на адских жеребцах, счет: один демон против шести игроков. Первый прорыв, первый разгром.

Лорд Порока, элитный "красавец" шестидесятого уровня, раскидавший компанию, как котят. Попытка изменить маршрут, ни разу не удачная; сгустки темного пламени в его исполнении доказали, что затея была не из лучших.

Серные бесы, выводок, около ста штук. Примерно половина против шести, не самый плохой результат.

Ивлесса (демоница, не суккуба, в общем, что-то новенькое, никто так и не понял, имя собственное у нее это или такая разновидность монстров) со свитой. Свиту практически перебили, но с Ивлессой справиться не удалось. Явные, плохо скрываемые признаки бешенства в репликах половины отряда.

Порождения пекла, милейшие тварюшки, двадцать ровно. Жертвы радиации в фэнтезийном антураже - так позднее отозвалась о них Барби. Еще они весело взрывались после смерти, нанося взрывом колоссальный урон.

Программа фестиваля смерти вышла богатой.

Порождения пекла вывели их к храму в крепи Хворга - до

этого холодил ягодицы напарников круг воскрешения в Дорбе. Сил радоваться ни у кого не было, да и это был далеко не конец.

Случилось еще три полных вайпа[38], перерыв на отдых и починку, визит в гномий банк за расходкой, которую туда предварительно соскладировали. И только потом компаньоны схлестнулись с призраками (порождения, так удачно исполнявшие роль бомб массового поражения, обеспечили "перелет" к храму снова, хоть и не бесплатно - кое-что на место гибели вывалилось, но ничего сверхнужного).

- Надеюсь, что все получится с первого раза, - немного натянуто улыбался Рэй. - Но сильно на это не рассчитываю и вам не советую. Главное на сегодня - пройти группу призраков у входа и разведать обстановку внутри самого храма.

- Меня больше всего беспокоит, что мы не знаем, как они возрождаются, - покачал головой Кен. - И возрождаются ли вообще. Но об этом стоило подумать раньше.

- Стоило. Вчера. Пока не начали доводить свои задницы до контузии, - хмыкнула в своей излюбленной манере Барби. - Сейчас-то поздновато.

- Не подеретесь, - надув щечки, вклинилась гнома. - Готова к активации голема. Хилы все помнят?

Хэйт с Монком покивали.

- Явись, зеленый змий, - позвала адептка гидру без тени веселья в голосе. - Не шевелись.

План был обсужден, одобрен, но приносить питомца в жертву было жалко. Однако воскресить Геро можно, применив свиток, и через четыре часа (реального времени) животинка снова будет доступна для призыва, а откат голема - час, и этого часа бывшие послушники и жрецы им не дадут. Сравнивать же пользу от голема и детеныша гидры пока что было откровенной глупостью, голем был и живучее, и дамажнее.

Хэйт выставила трясину перед своим питомцем, а после скомандовала:

- Геро, вперед.

Призраки не заставили себя ждать.

Замедленные мобы успели разорвать питомца, зато и команда успела поделить призраков: центр бабе-стражу, правый край бабе-гноме, левый край - чуду фэнтезийной техники. Справа налево принялись нашпиговывать стрелами, вспарывать призрачную "плоть" кинжалами и алмазными коготками, жечь (саламандра) и травить (адептка) заклинаниями.

- Каждая третья стрела - в молоко, - хмуро выкрикнул эльф

после очистки правой пятерки призраков. - Умения фейлятся реже.

- Резать их еще хуже, клятая бестелесность! - ругнулся убивец.

Магические спеллы проходили исправно, но ничего, кроме заклинаний мгновенного применения Хэйт не могла себе позволить, Монк еле удерживал орчанку, без помощи в лечении упокоились бы не только призраки...

Салли, благодаря обновке, сносила за один огненный диск по пол-хп моба, но у умения был откат в пятнадцать секунд, так что отжигала саламандра знатно, но редко.

- Левых слейте сначала, мы Барби отлечим! - прикрикнула адептка, когда гнома метнулась чинить голема.

Ремонт голема в бою - занятие адски дорогое по ресурсам, но лечить обычными способами (заклинания, эликсиры, припарки - последним неписи-травники занимаются) нельзя.

Разделенные на три неровных группы, призраки (духи-привратники, как высказалась Маська) уже не были так страшны, хотя урон ухитрялись выдавать бешеный, особенно на первых секундах боя. Кен с Маськой оказались правы, чем меньше оставалось боеспособных призраков, тем слабее они били - сходно с гоблиншами-шаманками, "сожительницами" зеленого и ленивого мини-босса, вожака гоблинов.

- Так их! На ошметки протомассы! - воинственно возрадовалась мелкая, когда последний призрак пал, так и не разобрав голема на камушки.

- Фух, - шумно выдохнув, кивнула Барби. - Эти их зубочистки прозрачные не по броне царапают, а прямо сквозь нее. И, зараза, холодно при каждом тычке!

- Дополнительный урон льдом? - уточнил Кен, которому посчастливилось не пострадать от призрачных мечей.

- По логу ничего такого, - покачал головой Рэй (он-то еще с прошлого раза был ознакомлен с тычками обитателей странного храма). - Но Барби дело говорит, промораживают их уколы знатно.

Мася, прекратив порхать над инженерным чудом, затарабанила пальцами по каменной голове голема.

- А мне нормально вроде. Бьют и бьют, как любой другой моб.

Хэйт не удержалась от смешка.

- Эффекта втыкаемой сосульки не зафиксировано по причине толстокожести испытуемой. Последнее является врожденным отклонением, поэтому...

- Ах ты... серость ушастая!

Дальнейшее случилось одновременно: Маська бросилась к адептке, задев ногой голема, тот чуть-чуть сдвинулся, на считанные сантиметры вперед и вбок, символы под одним из барельефов вспыхнули синевой, а сам барельеф обратился в гладкую плиту.

А между входом в храм и ошарашенной группой пришлых начали переминаться с ноги на ногу герои скульптурного украшения фасада. С виду - мраморные, но покрупнее, чем на исчезнувшем изображении.

Шесть. "Страж внешнего круга" - гласила приписка над головами новых действующих лиц, уровни от тридцатого до сорокового, все элитные, здоровьем не обиженные. На барельефе фигур было больше, так что число их было единственным позитивным моментом во всей ситуации.

- Это элемент защиты здания, - быстро заговорил Кен, пока мраморные стражи мялись на месте. - Ключевые строения местных, как то: ратуши, казармы, арсеналы, храмы и дома гильдий, обладают подобными. Я только раз о них читал, малоинформативная статья где-то страницы на две, две с половиной. С призраками, полагаю, стражи не связаны, но примут нас за врагов, если мы попытаемся пройти мимо них с оружием. И атакуют.

- Чего же они демонов не били? - возмутилась Барби.

- Их здесь не было, - мгновенно сориентировался Рэй. - Если ритуал закончился раньше, чем крепь пала. Без оружия, говоришь?

Он быстро проделал ряд манипуляций с инвентарем - ножны вместе с клинками пропали с ремня. Осторожный шаг... и ноль реакции от стражей.

- Аминь, - прикрыла глазенки малая.

- Они не ударят нам в спину, когда оружие нам снова понадобится? - охладил групповой порыв к разоружению Монк.

Хэйт хмыкнула: монах как мысли ее прочел.

- Не факт, - эльф поморщился. - Но, стоит сразиться с одним отрядом стражей, все последующие в том же здании станут агриться на нас автоматом. Верхняя планка социальности.

- Дальше будут жирнее? Старше по уровню, в смысле? - адептка пыталась определить, чем являются стражи - проблемой или (пусть и трудно добываемой, элитка же) экспой.

- А без понятия, одна статья - не источник абсолютных знаний, - ответил Кен. - Что решим?

Мнения разделились. "Распилить и утилизировать!" - требовала Барби; Рэй не хотел тратить время, ввязываясь в схватки на каждом шагу. Кен терпеливо ждал, пока напарники

придут к относительно совместному решению, Монк, выполнивший норму говоримого в сутки, отмалчивался, а Хэйт не могла решить, какое из зол - меньшее.

- Ребят, у нас же тест? - звонкий голос Маськи прекратил начавшийся было спор. - Так давайте затестим! Ну нападут они потом - так будем знать, что надо лить этих гладеньких, не отходя от кассы. Ок?

Про мудрость, гласимую устами младенца, гноме сообщили чуть ли не хором. И не пожалели: в следующую схватку с призраками, случившуюся у входа в, собственно, храм (то есть, практически за спинами "элементов защиты"), оные элементы и не подумали вмешиваться.

"Я хочу таких себе. В будущий - а он будет! - дом. Славный же сюрприз для незваных гостей... Надо найти ту статью и вообще, прошерстить просторы интернета", - с этой мыслью Хэйт обернулась, чтобы бросить прощальный взгляд на мраморных стражей внешнего круга защиты перед тем, как ступить в пределы круга внутреннего.

- Стоп! - выкрикнула Мася, не успели они и шагу ступить дальше дверей. - На полу символы, они связаны с ближайшими к нам колоннами.

Рэй витиевато выругался.

- Если не новые стражи, то - магическая ловушка, - когда поток ругательств иссяк, "продолжил мысль" убивец. - Я их еще долго не смогу распознавать. Мась, обойти реально?

Вверх взметнулись черняво-малиновые хвостики - так активно закивала малая.

И началась "пошаговая стратегия"...

Гнома (сама вызвалась в первопроходчицы) делала шажок, если ничего не происходило, то еще один и еще. Компаньоны перемещались следом, стараясь не отклоняться от маршрута Маси. На пятом шаге выплыли из-за колонн "духи старших послушников", постарше призраков, обитавших снаружи, зато был их всего пяток. Числу мобов обрадовались рано - один из них при жизни, видимо, учился на шамана, а посмертное существование навыки не ослабило: гному начало корежить от дебаффов и дотов еще раньше, чем остальные духи до нее добрались. А дух уже вовсю обустраивался, ставя полупрозрачные тотемы, и, что было самым гадким, радиус действия его заклинаний был больше, чем максимальная дальность умений Хэйт. Салли швыряла свой огненный диск вообще не дальше, чем на десять метров, так что шамана мог достать только Кен. Чем он и занялся, потому что выходить вперед, сокращая дистанцию, в этом богатом на

сюрпризы (они же подлянки) месте было чревато, а дух ближе к ним не летел.

В этом бою они все-таки потеряли голема. Духи не ослабляли натиск при гибели "товарищей", а отремонтировать его под атакой двух мобов, ни в какую не переагривающихся на Барби, гноме не удалось. Малая и сама едва не улетела прямым рейсом до Дорба, Монк, казалось, перешагнул грань возможного в отхиле - после критов здоровье малой всякий раз болталось на донышке красной зоны, плюс капающие доты, но он вытягивал ее снова, и снова, и снова. Хэйт помогала, как могла, но на лавры монаха и не думала покушаться - если б не он, потери на големе не закончились бы.

Ловушку напарники успешно обошли (хвала гноме). Миновали и стражей, которых пробудило переступание очередной невидимой границы. Еле-еле отбились от новой волны призраков (только благодаря бестелесности Маськи и прямейшим рукам Монка).

А потом Барби обрушила на них колонну.

Нет, не нарочно! Она просто... увлеклась. Дух младшего жреца вместо того, чтобы, как всякий приличный монстр, сражаться до последнего и развоплотиться на радость игрокам, начал отступать (или вернее сказать, отлетать). Орчанка, ни секунды не колеблясь (и, само собой, не подумав), ринулась за ним; истошный крик Маськи не смог затормозить одоспешенную бабу-стража немалого веса и повышенной экспрессивности...

Орчанка влетела обеими ногами в ловушку, видимую только гноме (в защиту последней - малая предварительно пыталась описать на словах, где проходит край символов).

- Бе... - набрала воздух Хэйт, когда громадина (в обхвате каждая колонна была, как шесть-семь Барби, не сильно утрамбованных) начала заваливаться.

- З-за... тебя в... ... понесло? - рявкнул Кен, утратив всю уравновешенность. - ...!

- ...жи-и-им! - выжала вопль максимальной громкости адептка: не до виноватых, когда вот-вот всех размозжит по плитам!

И они рванули, перепрыгивая через плиты. О последствиях не думал уже никто. Мобы? Да хоть вся нежить Тионэи, но не этим здоровенным столбом по кумполу!

Даже пожелай того Барби, разрушительных дел масштабнее она едва ли сумела бы наворотить. За первой колонной последовала и вторая - напротив падающей, а когда вмазалась в пол вторая, ее соседка подозрительно закачалась...

Громыхнуло, за спинами несущихся ребят взметнулось

облако пыли, разлетелось каменное крошево под аккомпанемент из непрерывного мата бегунов... Возникающие на пути монстры разлетались в стороны: то ли такая схема была в них изначально заложена, то ли сами не спешили угодить под колонны.

- Левее! Ближе к краю! - единственной, кто еще не сорвался на отборную нецензурщину, была гнома. - Еще ближе!

Ловушки-то никуда не делись.

- Может, ... с лыжни ...? - невразумительно проревела Барби.

Помещение храма, большущее, высокое и округлое, состояло из пустого пространства и четырех рядов колонн, перекрещивающихся в центре: два ряда параллельно с севера на юг и два - с востока на запад (или наоборот, в тот момент этот нюанс никого не волновал). Напарники неслись по "кресту", не выбегая за "боковины".

- За колоннами сплошь символы! - ухитрилась понять мысль орчанки Маська. - Я туда ни ногой! У-и-и!..

Малая взвыла: в спину ей ударил обломок второй упавшей колонны. На звук обернулись все, кроме самой Маськи и питомцев, как раз, чтобы увидеть нереально синий морозящий вал, взметнувшийся за спиной гномы. Холодной зимней стужей дыхнуло далеко вперед, но пострадала только та, что наступила на злополучную плиту с символами.

- ...! - емко охарактеризовал Рэй разработчиков игры, квест, здание и свою недальновидность: Салли, не поспевавшая за хозяином и не получившая точных указаний, перебирала лапками, как могла. И там, где группа обогнула ловушку, саламандра устремилась напрямик...

Словом, огневой поддержки компаньоны лишились.

С зубодробительным скрежетом накренилась третья колонна...

Заминка едва не обошлась им дорого: духи, парившие в отдалении, ринулись к ребятам, стоило им на миг замереть. И, не успей Рэй слиться с тенями, горевали бы они не только по саламандре.

- Не стоим, не стоим! - Хэйт никогда не мечтала стать героиней фильма в жанре экшн, но происходящее до боли напоминало кадры из киноленты, и это жуть, как раздражало. - К центру!

Направление подсказывал скорее адреналин в крови, чем здравый смысл или расчет (логика вообще мягко, но настойчиво намекала, что дорога им всем только в один конец - на перерождение). Еще, конечно, была статуя - высоченное изваяние, предположительно, самого орочьего божества, а у ног статуи имелась некая куча: издали не разглядеть было, но, вроде бы,

состоящая из различных орудий убиения. А венчал кучу... Хэйт сощурилась, пытаясь разглядеть, верно ли ей привиделось, но храм был велик, а освещение оставляло желать лучшего.

"Нет, с такого расстояния бессмысленно пытаться угадать... Да и незачем, второй попытки у нас сегодня не будет. Впрочем, если и была бы..." - этот сумбур вместо мыслей не мешал бежать, раскидывая по возможности останавливающую лозу на призраков и духов, коих становилось все больше. Монстры выделывали в воздухе непонятные кульбиты, то несясь со всей мочи к напарникам, то вдруг оказываясь где-то у дальних колонн, то и вовсе - принимались парить, зависая на одном месте.

- Нервируют, - даже невозмутимого (обычно) Кена проняло поведение мобов.

И, словно призрачная братия только и ждала этого слова, как сигнала: монстры скопом ринулись к лучнику, чтобы ознакомить его с леденящими замогильным хладом клинками, а заодно и вычеркнуть из числа живых...

Взвыла пожарной сиреной Барби, сказали много "добрых" слов прочие спутники эльфа, вот только летели эти слова уже вдогонку бестелесным гадам - те, расправившись с Кеном, прыснули в стороны, как котята нашкодившие от опрокинутой посудины.

- Быстрее же, быстрее! - дрогнувшим голосом крикнула Хэйт на бегу.

Она понимала: во второй раз подбить друзей на прохождение храма будет много труднее, они на каждом шагу будут осторожничать, а вот хорошо ли это - еще вопрос. Ведь чем дальше, тем сильнее и "старше" были появляющиеся мобы, вон, уже "полтинники" реют в отдалении...

"Единственный наш шанс - это быстрые ноги и до хрена везения. Хоть бы один из нас сумел добраться до той кучи", - адептка уверилась уже, что статуя (ударение так и хотелось поставить на букву "у") в центре стоит неспроста, а вычистить всех духов нынешним их (Хэйт и компании) составом не удастся. Силенок не хватит. Уровни мобов явно на порядок ниже, чем были "при жизни" у служителей храма, рейдом наверняка потянули бы, но неполной группой - нет. Это было выше их предела.

Чужих, непроверенных людей набирать на мастерский квест? Увольте. За строчкой: "награда: нет", - как показал относительно недавний опыт, скрываться может все, что угодно. Нет, раз в требованиях указано выполнение группой, значит, каким-то образом это реально осуществить!

Новые монстры прибывали только так: разъяренные духи

жрецов, безутешные призраки, неупокоенные (эти выглядели, как красноватые сгустки тумана). С равными промежутками времени рушились колонны. Лучший в анализе ситуаций - Кен - выбыл, а Хэйт видела только два пути для них: в Дорб на перерождение или вперед, к той куче, на вершине которой (уже можно было различить) лежал перевернутый щит, круглый, кажется. И что-то в нем светилось рыжеватым отсветом.

- До кучи! Мы должны добраться до железяк у статуи! - выкрикнула адептка.

Хэйт понимала, что подгонять друзей бесполезно, они и так мчат на предельной скорости, но надеялась, что обозначенная цель придаст им... нет, не ускорения - воодушевления.

- До груды металлолома, розовой мечты жестянщика? - опешила Барби. - За каким фигом?!

- А много других вариантов? - огрызнулась в ответ Хэйт.

Грубить не хотелось, но ей только споров с орчанкой для полного счастья в эти минуты и не хватало!

Разномастная армия потусторонних сущностей, словно забавляясь над ничтожными людишками (и не менее ничтожными орками, гномами и дроу - на четвертинку), посмевшими нарушить покой их небытия, снова выписывала насмешливые пируэты где-то под потолком.

Потом, вслед за грохотом, твари окружили Рэя и...

Хэйт зажмурилась: результат был очевиден, гляди на бар здоровья убивца, не гляди... Сногсшибательная порция мата от Барби подтвердила худшие ожидания адептки.

- По центру бежим! - пискнула малая, тихонечко хлюпнув носом.

- Отзови Хэтти, если можешь, - вспомнив судьбу саламандры, посоветовала квартеронка.

Гнома тряхнула хвостиками, пояснив очевидное (но упущенное Хэйт):

- Режим боя. Мы все это время из него не выходили.

За спиной снова бахнуло.

И тут адептку осенило: время, а точнее - временной интервал! Колонны падали не абы как, а где-то в минуту по четыре штуки. Мобы нападали только на движущуюся цель, причем, если цель не вышагивала, а неслась, они ограничивались одной атакой и ретировались. И атака эта совершалась тоже не как бог (Гарт-гар, разумеется, какой еще бог у бывших его служителей?) на душу бестелесную положит, а где-то раз в тридцать секунд. Тут Хэйт поняла, что сильно задолжала "учителю" - жрецу из храма Балеона, именно он привил ей чувство времени, без которого она и намека на эту закономерность не

уловила бы.

Они могли успеть! Если хватит бодрости, если этот клятый громаднющий храм вообще реально пробежать за отпущенное им время, если она не ошиблась, определяя на память зазор между атаками... До орочьей задницы этих "если"!

Хэйт мысленно возблагодарила предусмотрительность Кена, который загодя раздал всем по дорогущему зелью, восстанавливающему бодрость. И других банок тоже, но, пожалуй, ценнее - во всех смыслах - ничего среди алхимических бутыльков, им выданных, не было.

Это все промелькнуло в ее голове за считанные мгновения. И квартеронка чуть не пропустила появление стражей - на этот раз "скромного" сотого уровня, у всех шестерых.

- Оружие в су...

Крик оказался запоздалым - все, кроме нее, уже самостоятельно среагировали.

- ...Сумки, - все же закончила она, не скрывая облегчения в голосе. - Они же инвентарь...

Последнее Хэйт добавила уже по инерции, на бегу колдуя с таймером: хотела убедиться в верности своих измышлений.

И убедилась, когда монстры ринулись к Барби...

Орчанка взревела, в последний миг закрывшись щитом и принимая неравный бой. Последний для нее в этом храме.

Гр-р-рах!

Точно по расписанию!

- Хэйт, ты улыбаешься?! - бросил мимолетный взгляд на адептку Монк.

- Да чокнулась она, разве не ясно? - выпалила гнома.

- Ага, - не стала их разубеждать Хэйт. - И мы этот квест пройдем. С первого раза. Спорим?

Вообще, она и медяка ломаного не поставила бы на свою правоту, но капля азарта им всем, определенно, не помешала бы. Да и разрядить обстановку стоило.

Спор не приняли: монах флегматично поднял и опустил плечи, Маська пальцем у виска покрутила. Хэйт хмыкнула: так вот в чем удобство от убранного оружия - чтобы даже в боевом режиме ручонки не были заняты и можно было жесты всяческие при помощи этих ручонок изображать!

На деле было не до смеха: неумолимый таймер вел обратный отсчет жизни одного (а затем, практически наверняка, и второго) из них. Адептка считала много хуже Кена, но даже она понимала: с их скоростью до статуи доберется только один. И это если ничего не изменится. Например, монстры не участят нападения или кто-нибудь не напорется на ловушку... Тут Хэйт

поплохело: если следующей целью мобов станет Маська, предупреждать о ловушках будет некому, а значит...

"Пожалуйста, пусть они грохнут меня!" - мысленно взмолилась всем божествам Тионэи квартеронка.

Боги не вняли. Но погиб следующим Монк...

И только потом, в считанных метрах, когда, казалось: все, прорвались - таймер не дотикал и до половины, а до изваяния оставался один рывок - плита под ногами гномы рухнула вместе с гномой...

Поотставшая Хэйт успела обогнуть дыру. И увидеть, как полная шкала хп Маси со ста процентов уходит на ноль...

А прямо перед статуей возник Дух старшего жреца: уровень двести, золотистая рамочка с черепами, много нулей в строке со здоровьем. Этому типу бровью призрачной шевельнуть достаточно, чтобы такая, как Хэйт, отдала концы.

- ...! - выдохнула Хэйт. - Конец истории.

Вариантов не осталось. Мимо босса проскочить, может, каким-то мифическим образом и удалось бы - тому же Рэю, например, в режиме тени - но не адептке точно.

Она остановилась. Право, какая разница, от чего умирать: от мечей простых мобов или чиха босса?

В этот момент адептка осознала, что такое "вселенская обида" - это было горькое до омертвения разума чувство, вмиг вытеснившее все прочее: иные эмоции, мысли, расчеты...

- Вообще-то мы пришли, чтобы помочь, - выплеснула толику этой обиды словами адептка. - А вы, неблагодарные ублюдки...

- Га-ар-р-р! - раскатисто гаркнул босс, но почему-то Хэйт не умерла.

И монстры, коих в храме предостаточно скопилось, не спешили вспарывать ее тушку. Даже грохот падающих колонн прекратился.

- Жи-ва-я, - по слогам протянул дух. - За-чем?

Хэйт остолбенела. "Ритуал пошел не так, но что, если хотя бы старший жрец, проводивший его, не совсем... уподобился мобам? Если он как бы еще непись, а-ля Тень отца Клауди?" - адептка не верила не только своим ушам, но и мыслям!

- Ритуал, который вы проводили, - скороговоркой начала объяснять она, боясь, что дух передумает вести разговоры. - Если его завершить в другой крепи, нашествие Инферно удастся остановить. Храмы Ашшэа, Иттни, Балеона и Дгорда согласились...

Слова полились, что вода из наклоненного кувшина. Не иначе, как от испуга, но выходил складный рассказ о соглашении

с храмами, об условии, выдвинутом жрецами Гарт-гара, приведшем ее и погибших товарищей в здешнюю обитель душ, не нашедших упокоения. О том, что "ключевой предмет" им доставить поручили, но не описали ни вида, ни сути проводимого над ним ритуала.

Под конец монолога Хэйт успокоилась: босс внимательно слушал ее, призраки парили в опасной близости, но не нападали, а рыжеватый отсвет над перевернутым круглым щитом ей не примерещился - с дюжины шагов виден он был отчетливо.

- Пер-реш-ли гр-рань посмер-р-ртия мы, - произнес-пророкотал Дух, когда адептка замолкла. - Убер-речь чтобы. Возьми!

Прозрачная рука указала на щит.

"Так просто?! На что он вообще среагировал, на ублюдков? А если бы я смолчала?" - беспорядочные мысли вдруг сменила новая, ликующая. Правильная.

"И все-таки мы справились!"

"Мы" - потому что, хоть перед статуей и Духом старшего жреца и стояла одна Хэйт, путь сюда проложили ее соратники. В общем-то, она ощущала себя полномочным представителем или, скажем, парламентером, говорящим не столько от своего имени, сколько от имени друзей.

Медленно, опасаясь нечаянным резким движением подвигнуть кого-нибудь из присутствующих на атаку, и тем самым все испортить, адептка двинулась к "розовой мечте жестянщика". Светился в щите махонький (и не скажешь ведь, что такая мелочь может быть столь важной!) кристалл. "Осколок Янтарного Сердца" - проявилось название предмета со скрытыми свойствами, когда она взяла в руки кристалл.

"Не такое уж оно и янтарное, скорее - жженый апельсин", - на глазок примерилась к оттенку Хэйт, и тут же себя одернула: какая, к черту, разница, что у него за цвет, если оно закрывает мастерский (!) квест?!

- Вызо-вет храните-ля зем-ли. Утаишь - пр-ро-клятие па-дет! Смер-р-рть пока-жется счас-стьем!

Чтобы завершить задание: Прерванный ритуал, отдайте осколок Янтарного Сердца представителю ордена Гарт-гара!

Внимание! Если вы не передадите осколок Янтарного Сердца в руки представителя ордена в течение 24 часов, на вас будет наложен негативный эффект постоянного действия (скрыто).

Дух свел прозрачные ладони, заискрился, от него потянуло холодом.

- Не утаю, - поспешила заверить адептка, отправляя "ядро ритуала" в инвентарь. - Мне бы только в соседнюю крепь добраться, а там сразу...

- За этим дело не станет, - нормально, без тягучести сказал Дух. - До встречи за гранью.

Пообещал (предостерег?) он, засияв ярким до рези в глазах льдистым светом.

Кольцо льда разошлось по всему храму, досталось и призракам, и адептке...

После соприкосновения с этим льдом круг воскрешения уже не казался холодным. Хэйт не стала смотреть лог урона, как и пенять на метод доставки - мертвый жрец имел право на своеобразное (до глубочайшей черноты) чувство юмора.

Не верилось девушке, что спор, на который не подписались Монк с Маськой, выигран, квест фактически пройден и ей это все не привиделось... Но осколок (она проверила) лежал в инвентаре, перед лицом адептки уже маячили феи в количестве пяти штук, и, вроде бы, та, стремительно приближающаяся, фигурка являлась Маськой, причем Маськой крайне рассерженной. И распираемой от любопытства, что, впрочем, было весьма в духе гномы.

- Да, - не дожидаясь вопроса, сообщила Хэйт.

Гномка, едва открывшая рот, похоже, зависла - не шевелясь, с полуоткрытым ртом и вытаращенными глазами.

- Да? - чуть отойдя, вопросила Мася.

- Да! - с напором кивнула Хэйт.

- Вот и поговорили, - уже в один голос высказали приятельницы и зашлись звонким, отдающим легкой истерикой, смехом.

Потом имели место быть: общий сбор, краткий, но эмоциональный пересказ от Хэйт о том, чем в итоге завершились их "хождения по мукам", обмен впечатлениями - еще более эмоциональный, поход в храм Гарт-гара - местный, обычный, где вместо "гадских летучих морозильников" (цитата из высказываний Маськи) обитали нормальные неписи. И неписи эти напарникам ой, как задолжали!..

Болтовня, конечно, не утихала всю дорогу.

- И все же, - продолжала недоумевать Хэйт. - Почему, когда я всю их дохлую ватагу обозвала ублюдками, босс меня не пришиб, а наоборот, разговоры начал разговаривать?

- А перед этим ты сказала про помощь, так ведь? -

улыбнулся эльф, первым выбывший из гонки и несколько опечаленный этим фактом. - Вероятно, сработал один из маркеров, отвечающий за реакцию старшего жреца на вторжение. Плюс ты была без оружия в тот момент, это тоже могло сыграть свою роль. Плавающий алгоритм поведения моба-НПЦ, угрозы ты для него представляться не могла, плюс зацепила верной фразой. Стечение обстоятельств, иными словами.

- И именно этому мы обязаны выполнением квеста, - перебил друга Рэй. - Опять же, Хэйт молодец. Заметила то, что все упустили. Я про закономерность между нападениями.

- И нам ни полсловечка! - фыркнула гномка, с легкой обидой в голосе. - Вообще, это все потому, что Кена первым тю-тю. Он бы тоже сообразил, и, в отличие от некоторых ушастых, с нами бы поделился!

Барби горделиво выпятила грудь.

- Хвалите моего мужчину, хвалите! Мне это нравится.

- А кое-кто на ровном месте влез в ловушку, - беззлобно подтрунивала Хэйт. - Причем этот кое-кто - ходячий детектор тех самых ловушек.

- Ушастая, ты в кого вредная такая, а? - топнула ножкой Маська. - Тебе повторить, раз с первого раза не запомнилось? Механическая была ловушка. Могу по слогам: ме-ха-ни-чес-ка-я! По ним у нас Рэй спец, а не я.

- Мась, тише, - в примирительном жесте поднял правую руку Монк. - Хэйт просто тебя дразнит. Как говаривал один мой мудрый приятель: будь проще, и люди к тебе потянутся - грязными, волосатыми руками.

- Я и без того простая, проще только репка пареная, - скорчила гримаску гнома. - А ушастую если не подкалывать, она станет кислой, как уксус. Б-р-р же!

"Простая, как репка, наследница многомиллионного состояния. Отличный заголовок для статьи", - мысленно хохотнула адептка, вслух ничего не сказала. Хотя от улыбки не удержалась.

- Ушастая... - переменилась вдруг в лице малая. - Как, говоришь, квест-итем называется?

- Осколок Янтарного Сердца, - откликнулась Хэйт.

Название звучало знакомо, адептка уже ловила себя на мысли, что где-то его слышала - его или очень на него похожее, но то ли память подводила, то ли впечатлений на единицу времени было слишком много, в любом случае, напрягать извилины она не стала. Тем более, что сдать с рук на руки осколок так и так придется.

- Вспомнил! - убивец тоже замер со странным выражением

лица. - Плотва, бродячий кот... то есть, маг. На "ю" имя, точно, Юффий! Град темных вод... Так нам уже тогда давали направление, где, в случае провала, искать средство противодействия Архидемону? А я нас плавать под водой таскал...

Гнома часто-часто закивала, после чего изобразила умильно-дразнящую рожицу.

- А ушастая прошляпила! Вся память в длинные, развесистые ухи утекла!

- Это был девятый этап, - проигнорировав кривлянья малой, нахмурилась квартеронка. - И нам, выходит, дали подсказку на случай провала миссии. Заранее... Но нет бы прямо сказать: если накосячите, ныряйте в озеро и убалтывайте русалок! Перемудрили они со всем этим...

- Амфибия, в смысле, достижение, выходит, можно не получать? - слегка приуныла Мася - ей нравились подводные заплывы.

- Почему же? - пожал плечами кинжальщик. - В этом Граде, я так думаю, кроме осколка найдется, чем поживиться.

За поворотом высился храм, так что разговор на этом угас - но не забылся.

Орки в жреческих нарядах встретили их радушно - насколько могли быть радушны орки. А при виде осколка и вовсе растеклись патокой, прося "погодить старшего".

Напарники погодить согласились - деваться им было некуда. Старший жрец долго ждать не заставил (Хэйт при виде непися поежилась, слишком свежи были воспоминания о встрече с призраком, при жизни носившим тот же чин), но прибыл не один. Барби приглушенно оповестила компаньонов, что спутник жреца - тот самый седой орк, который и был квестодателем.

- У меня просьба, - адептка прервала немного рваную (орки занятно говорили, этого у них было не отнять) хвалебную речь, поняв, что если не обратится сейчас, то после передачи осколка, все еще лежащего в ее ладони, такой возможности может и не представиться. - Возьмите нас на сражение с Архидемоном.

- Но...

НПЦ дружно выпучили глаза.

- Не как бойцов - толку от нас не будет, под ногами только мешаться, - поторопилась внести ясность Хэйт. - А как наблюдателей. Если можно как-то обезопасить небольшой участок земли, ведь будут же кроме нас наблюдающие за ходом боя? Я хочу... нет, я должна это увидеть.

Признание озвучить было для нее делом смущающим, но

поприсутствовать на этом событии, запечатлеть его, а еще лучше - сделать серию набросков прямо на поле (ладно, около, разница невелика) боя, делало всякое смущение явлением несущественным. Она там будет, чего бы это ей не стоило!

- Время нужно! - объявил седовласый, отступая на несколько шагов от компании. - Думать. Ждите!

- А ушастая знает толк в сюрпризах, - тихонько буркнула Маська, когда неписи отдалились на достаточное расстрояние.

- Скорее, в недомолвках, - в тон гноме обозначила недовольство Барби. - Не первый, прямо скажем, случай.

Но Кен и Рэй поддержали адептку, объявив, что идея - класс, а сама Хэйт - красотка; Монк внезапно оживился, замурлыкав незнакомую бодрую мелодию, после чего стушевался и высказал без прочих пояснений:

- Смертельная битва.

Мужчины понимающе хмыкнули, а Хэйт подумала, что стоит погуглить на досуге...

- Мы решили! - вернувшиеся НПЦ довольными не выглядели. - Вы в своем праве. Будет так! Ключ к ритуалу?

В переводе с неписишного на русский выходило, что орки согласны на условие. Хэйт протянула руку, отдавая-таки осколок.

Бешеное количество оповещений посыпалось следом: о завершении "Прерванного ритуала"; о приросте репутации с орденом Гарт-гара (сразу до дружелюбия, не мелочась), сверху - плюс тысяча очков репутации с Дорбом и пятьсот со всеми орочьими анклавами; о готовности орков к принятию помощи в сече с Архидемоном и его присными от орденов других богов; о новом достижении "светлый ум"; о добавлении способности "харизма"; о повышении уровня, повышении уровня, повышении уровня... И еще одном повышении уровня.

Седой орк еще вещал, а с его манерой речи лучше было слушать внимательно, а то потом без литра горячительного... то есть, просмотра записи, не разберешь, что он втолковывал. Так что окошки все Хэйт смахнула, дабы разобраться с ними потом, на улице.

С них стребовали кристаллы - по заданию "Весть о грядущей битве", сообщили, что ритуал вызова хранителя земли займет "три оборота светила", и еще столько же понадобится на сбор воинства. Чтобы попасть на главное событие - собственно, сражение - напарникам наказали прибыть в этот же храм к концу сбора, отдельно ждать их не станут. Взамен одарили пятью кристаллами мгновенного переноса, что было весьма кстати (и весьма дорого, если покупать на аукционе).

И, под конец, озвучили главное - основную награду, как

вишенку на верхний слой торта положили.

- Умение ордена. Вещь ордена. Одно из двух, на выбор. Думайте, но недолго. Неделю. Старшему жрецу о выборе скажите.

Друзья переглянулись.

- Охренеть, - за всех высказала Барби. - Ударьте мной о стенку, чтоб проснулась.

Группа распалась едва ли не за порогом храма - компаньоны взяли время на "отдохнуть и подумать". Хэйт это вполне устраивало, честно говоря, она и сама была не прочь оказаться в одиночестве.

Как минимум, нужно разобраться было с тем, что дали в храме - достижением и уровнями, точнее, статами за них. Четыре новых уровня принесли сорок не распределенных очков характеристик, и все они тут же были вбиты в живучесть - чтобы было и чтобы голову с выбором не ломать.

Следом пришла очередь достижения, о котором, не кривя душой, она мечтала с первого дня игры, но не очень-то верила, что сумеет его получить. И уж точно не на столь низком уровне. А еще Хэйт успела подзабыть, что первая "звездочка" для активации достижения ей уже получена - чуть ли не вечность назад, в другом храме. Храме жестокосердной богини-воительницы дроу.

Достижение разблокировано: Светлый ум!

Уровень достижения: 1.

Выполнив два задания мастерского уровня сложности вы доказали, что один успех не был случайностью! Денежная награда за любое выполненное задание увеличена на 5%! Шанс нанесения критического урона увеличен на 2% (распространяется как на физические, так и на магические удары).

Оно идеально сочеталось с пассивкой "удача"!

С харизмой было проще и сложнее одновременно.

Новая способность Харизма добавлена!

Харизма (пассивное): НПЦ охотнее раскроют вам свои секреты, прислушаются к вашим словам или последуют за вами в бой. Дальнейшее улучшение способности невозможно.

Усиливает способности: Красноречие, Лидерство, Дипломатия, Дар Военачальника.

Вроде бы мирная способность с путаным описанием, но разработчики уверяли: игрок может встать во главе отряда, состоящего из НПЦ, а то и целого войска! Другое дело, что зафиксированных случаев подобного пока что не было.

Выход на двадцать пятый уровень давал возможность выучить два скилла, по одному на каждую стихию: касание земли и касание тьмы. Дальше, вплоть до пятидесятого уровня, доступ к новым умениям открываться будет каждые десять уровней, с тридцатого начиная. Но касание тьмы Хэйт надеялась получить на халяву, а гильдия магов была далековато, так что умения она решила отложить - благо, в сражении, на которое она нахальнейшим образом напросилась, ее спеллы никому не понадобятся.

Пока что план был таков: отоспаться, купить хорошей бумаги (она видела подходящую, плотную, белоснежную и гладкую), а также грифели, холсты, обновить запасы красок... Но - сначала - выспаться!

В реальности было темно и пасмурно, впрочем, Веронику ничуть не трогали погодные условия, лишь бы они не помешали доставить собственную тушку от модуля до постели, мимоходом завернув в душ, а затем на кухню, чтобы быстренько что-нибудь сгрызть.

Информационный голод можно было утолить и завтра.

Утро не заладилось. Началось оно по-библейски - с потопа. Вода лилась по стенам, струилась по дверным косякам, набиралась в быстро расползающиеся лужицы... Красота, одним словом.

Кухня была убита. Вероника металась, расставляя тазики, раскидывая тряпки и всячески костеря соседей сверху. Добраться до них - это было вторым этапом непредвиденного социального квеста. Третьим - вытрясти из них всю душу!

Еще выплыл подквест: проверить, вся ли техника в безопасности. Штепсели из кухонных розеток она повыдергивала сразу же, кофеварку и кулинарную книгу эвакуировала, затем, убедившись, что заливает только кухню и часть коридора, помчалась обрушивать кару небесную на головы жильцов квартиры сверху.

Но на этом "этапе" случилась осечка: ни на продолжительные звонки, ни на яростный стук в дверь (ногами в том числе) никто не отзывался!

Тут Вероника не сдержалась, проорала все, что думает о

легкомысленных и безответственных "господах" (она немного иначе именовала соседей, да и вообще не стеснялась в выражениях). Этаж словно вымер: даже вечно любопытные бабульки не спешили разузнать, "кто энта тут скандалит".

По этому поводу девушка также не преминула высказаться, затем бегом припустила по лестнице: телефон она не взяла, а по всему выходило, что нужно вызывать работников жилищного управления (засвидетельствовать ущерб), вызванивать председателя домового комитета (он должен быть в курсе, что за скоты испоганили ей день и помещение)... Иными словами, поднимать шум и делать то, что Веронику раздражало - общаться с людьми, чужими, неприятными, непонятливыми...

- Ар-р-р-р-р! - прорычала она, оказавшись в родных (и мокрых) стенах. - ...!

Соседи, так ей и не открывшие, похоже, заметили происшествие - капать с потолка перестало.

- Вот ведь ...!

Девушка окинула взглядом последствия затопления: обои, заявленные, как влагостойкие, кое-где вспучились, но кафелю-то ничего не станется. С потолком следовало попрощаться, занавески реанимировались химчисткой, неясно было, что будет с деревянными шкафчиками и дверью.

Кто-то должен был за это заплатить.

Но что еще тревожило ее: сколько займут все эти телодвижения с оценкой? Ее, между прочим, ждало событие, пропустить которое не представлялось возможным!

- Черт! - других литературных слов у Вероники не нашлось. - Черт-черт-черт!!!

Какая-то нездоровая ерундень последнее время происходила с ней по эту сторону реальности.

В конечном итоге она, конечно, проделала необходимые звонки, стерпела нашествие... нет, не демонов, но что-то близкое, ознакомилась с ворохом актов, напоила чаем кряхтящего и охающего председателя домового комитета (чье имя-отчество так и не удосужилась запомнить), за что получила бонус в виде крохи полезной информации. Квартира над ней сдавалась в аренду, в ней вроде бы недавно поменялись жильцы, но его в известность не ставили, координат хозяйки жилплощади у него нету. Сам председатель никого из жильцов не встречал, так что помощи от него было - кот наплакал.

Она сто раз пожалела, что связалась со всей этой бюрократией. Суд? Увольте, нервы и время дороже. По-хорошему договориться? Сложно договариваться с теми, кто не открывает входную дверь, и чьих контактов у тебя нет.

Выпроводив председателя, Вероника ураганом заметалась по квартире: нужно было все отмыть, ополоснуться, приготовить подобие обеда... А время с бесполезной канителью прямо-таки выгорело, как сухие поленья в костерке. Впрочем, кое-какой запас времени был, до оговоренного сбора оставалось около трех часов.

Почти два (точнее, час и сорок минут) из которых она, вспомнив вчерашнюю фразочку Монка, посвятила просмотру старого-старого фильма, сходу найденного поисковиком по тегу "Смертельная битва" (статья в "вики", плюс длинный список онлайн-кинотеатров, дальше Вероника листать не стала). В том, что нужен ей именно этот фильм, а не что-то иное, девушка убедилась, прослушав мелодию, весьма сходную с той, что давеча напел монах - музычка зазвучала на стартовых титрах, трудно было не опознать.

И, пусть кино было штамп на штампе, актерская игра не впечатляла, Вероника не пожалела. Что-то первобытно-будоражащее было в фильме, а главный саундтрек при всей своей незамысловатости был выше всех похвал - недаром парням нравилось. Да и вообще звуковое сопровождение порадовало.

- На следующий турнир иду обязательно, - закончив просмотр, постановила она. - В режим "один на один". Нет, зачетный же фильмец: и сольные поединки, и закрытая локация для группы, и босс финальный. И море экшена!

Впрочем, для фильма по мотивам видео-игры все, ею перечисленное, полагалось во умолчанию. Но то были детали, главное - просмотр поднял девушке настроение. В самый раз до такой планки, чтобы получить максимум удовольствия от смертельной битвы Архидемона и хранителя земли (кем бы он там ни оказался) - при поддержке сборной пяти орденов Тионэи!

...Хранитель земли Хору-гар (как Хэйт поняла из имени, хранитель имел некое отношение к орочьему богу) немного пугал. Это было исполинское существо, будто собранное из комьев земли, обломков скал, даже небольшие холмы, поросшие желтоватыми травами, по всей видимости, уместились в его теле полностью. Голова, похожая на неровный булыжник, кое-где щеголяла кляксами мха, а на макушке рос куст.

Каменно-земляная громадина не отличалась поворотливостью, зато с силой и живучестью у нее явно все было в порядке.

Хэйт зря волновалась о транспортировке и армии демонов, которую придется расчищать по пути: в храме просто открыли портал в Ларргу, причем первыми в него вошли воины под всевозможными благословениями и небольшая группа поддержки

в виде лекарей и шаманов. Они расчистили область вокруг точки выхода, затем в портал шагнул Хору-гар, и только потом - основная часть собравшихся, включая компанию адептки. Такие порталы, как любезно пояснил старший жрец, открылись сегодня в каждом храме Гарт-гара в орочьих анклавах. Он же выдал занятную, хоть и не совсем понятную фразу: "Землю хранят орки, огонь хранят гномы, воду хранят люди, воздух хранят эльфы. Дроу тьму хранят, свет хранят боги". Звучало крайне поэтично, и неподходяще устам орков, вероятно, с ними поделились неким общим знанием, посвящены в которое были представители всех храмов.

Рыцари и храмовники из ордена Балеона вместе с бородатыми щитоносцами ордена Дгорда отправились вычищать инфернальных тварей по всей области, маги и бойцы дальнего боя двигались следом, почти не вмешиваясь в схватки. В "воздушных боях" мастерам меча и секиры делать было нечего, но и на земле было, чем занять воителей.

Каждый храм выставил по полтысячи неписей; Хэйт думалось, число будет на порядок выше, но ее мнения НПЦ как-то забыли спросить. Они (неписи) не шагали "стройными рядами", как полки на параде: двигались по разрушенной крепи группы по сто НПЦ, относительно разрозненно, но строгое деление по боевым ролям в каждом отряде было заметно: бойцы ближнего боя, следом лучники, за ними маги, после представители класса поддержки, замыкающими - еще один ряд "ближников". Связь отряды как-то поддерживали, хоть адептка и не поняла, как именно - когда случилось явление Архидемона, а сделал он это эффектно и неожиданно - среагировали все отряды мгновенно.

Орки, гномы, эльфы, дроу и люди тут же перестроились, мистиков и лучников отрезали - заработали заклинания-подъемники, как их обозвала, не вдаваясь в механику и "природу" скиллов, щедрая на прозвища и обозначения Маська. Молчаливые неписи оттеснили адептку и компанию, жестами отозвали к невысокому холмику (причем Хэйт не помнила, чтобы этот холм там был минуту назад). Их закрыли куполом, защищающим от магического урона, обвешали баффами, сводящими на ноль урон физический, оставили с ними десяток сурового вида гномов и четырех магов, для поддержания купола.

Пришло время Хору-гара: хранитель швырнул в Архидемона каменной глыбой, затем жахнул кулачищами перед ним, выбив приличных размеров яму. Архидемон ответил на вызов жаром пекла. Будь НПЦ из тех, что не поднялись в воздух, чуть менее расторопными, сейчас бы их малость пропекло. "Рыцарь, равномерно запеченный в латах", - мыслишка, не

подходящая моменту, промелькнула у Хэйт, пока она устанавливала мольберт и доставала принадлежности для живописи.

- Чем не пленэр? - пожала плечами адептка в ответ на удивленные взгляды друзей.

И уже потом вспомнила, что писала при них только однажды - "песнь неба", птичку по просьбе призрака из особняка герцогини Клауди, и то, Рэй с Маськой не присутствовали при самом процессе, да и эскиз, сделанный за пятнадцать минут, на шедевр не тянул. "Ну, кому - смертельная битва, кому - важный до торжественности момент в противостоянии силам Инферно, а кому - повод создать серию картин, аналогов которым не будет. А если и будет, то "вторичкой", сделанных по видео (кто его знает, не шарится ли по округе орава невидимок)", - с этой мыслью Хэйт нанесла первый штрих на холст.

А дальше она, как заведенная, орудовала то грифелем, то кистью, тщась воссоздать то прекрасное, величественное безумие, что творилось на ее глазах. Переливы защитных сфер, скрывающие парящих в воздухе магов и лучников, ливни стрел и вспышки молний; громадное, неказистое тело Хору-гара, собирающееся в комок земли - и восстанавливающее почти сто процентов здоровья; Архидемона с распростертыми крыльями, внушительного и смертоносного, то орудующего гигантским пламенеющим мечом, то обрушивающего жутчайшей силы заклинания на хранителя и неписей; отталкивающих, сюрреалистичных инферналов, и до умопомрачения прекрасных суккуб; полыхающую землю и бирюзовое небо, разрушение и безмятежность.

Ад и... нет, не рай, мир - такой, каким он был до прихода демонов и каким должен стать после их поражения.

Переговаривались напарники, сменяли друг дружку маги, держащие купол, дрожал под ногами холмик, но никакие силы не смогли бы оторвать Хэйт от полотен. Неоконченных - это она собиралась проделать позже, динамичных и ярких, как само пламя.

А потом все начали кричать, разом, на пределе громкости - это был вопль победивших, выплескивающий напряжение, опасения, надежды...

План Маськи увенчался триумфом, с одним дополнением, отчего-то не пришедшим в голову маленькой, но умной гноме: эпического босса удерживать должен эпический же страж - в этой роли и выступил Хору-гар.

Потом, когда стихли крики, к напарникам подошел седовласый орк, чтобы хлопнуть каждого по плечу - слова,

пожалуй, были излишни.

Это был сильнейший по эмоциональному накалу момент за время, проведенное Хэйт в Восхождении, она забыла даже, что все вокруг - виртуальность, насквозь ненастоящий, придуманный и нарисованный мир.

"Я в него верю. Верю в этот мир. И хочу найти в нем свое место", - понимание этого стало для Хэйт простым, понятным и незамутненным, как вода в горном ручье.

Маг из той четверки, что держала над ними купол, сообщил, что готов открыть портал в Дорб.

- Вы идите, - обратилась она к друзьям. - Я хочу закончить последнюю картину.

Хэйт отстраненно проверила таймер - оказалось, что битва заняла почти что два часа (реального времени), а ей казалось, что между первым ударом Хору-гара и падением Архидемона не прошло и получаса... Впрочем, вдохновение и "видение руки" и прежде вытворяли с нею подобные шуточки.

На полотне, которое адептке не хотелось оставлять незавершенным, отразились последние мгновения жизни Архидемона: распахнутые крылья, запрокинутая к небу голова, клинок, увитый переливами темного пламени, поднятый вертикально вверх. Хэйт не успела передать главное: ярость, граничащую с исступлением, и обреченность в позе и во взгляде главы инфернальных сил, неестественно густую тень за его спиной, которая вот-вот отделится от тела, чтобы развеяться по ветру... По правде, она не была уверена, что сумеет все это отобразить, но упускать момент девушке не хотелось.

- Одна? - спросил Рэй.

Хэйт кивнула, прямо сейчас присутствие компаньонов ей было ни к чему. Всю округу вычистили НПЦ, по обрывкам разговоров она поняла, что несколько отрядов останутся в руинах Ларрги (что не разрушило вторжение Инферно, сокрушено было в этом сражении), так что угрозу могли представлять только забредшие "на огонек" (огня за эти два часа было ого-го сколько!) любители ПК. Но сейчас адептка их не опасалась, на крайний случай имелись кристаллы мгновенного переноса.

- Мы останемся, - непреклонно сообщил один из гномов.

Тут Хэйт не стала упираться - неписи маячили на заднем фоне, не отвлекая ее от живописи всю битву, едва ли что-то изменится после ее финала.

- Тогда мы и правда пойдем, - извиняющимся тоном произнесла Маська. - Нужно за наградой сходить, скиллы проучить... Отпраздновать, опять же. Ты скоро освободишься? Мы без тебя не начнем!

- Лучше начните, - отмахнулась адептка. - Я отпишусь, как закончу. Идите уже.

Маг понял отмашку, как знак к началу каста портального перехода.

- А ты решила уже, что выберешь? - спросил перед уходом Монк. - Я имею ввиду награду за доставку осколка Янтарного Сердца.

Хэйт покачала головой.

- Даже не думала еще.

Портал, перенеся магов и друзей адептки, погас, а девушка смогла наконец вернуться к холсту.

- Вещь ордена избери, - раздался над самым ухом квартеронки знакомый голос. - Не пожалеешь.

Хэйт дернулась, встретилась взглядами с говорившей - старшей жрицей из храма Ашшэа в Крейнмере, Каштэри. Беловолосая жрица, чуть заметно улыбнувшись, исчезла в ворохе пурпурных искр, не утрудив себя пояснениями.

Адептка вздохнула: непредсказуемость поступков дроу давненько перестала ее удивлять. Откуда Каштэри известно о вариантах вознаграждения - вопрос, на который ответа не получить, так стоит ли ломать над ним голову? Вряд ли. Награда же... Да, выбор был важен, за возможность вызова хранителя земли орки не подсунут игрокам пригоршню луковой шелухи, но награда могла подождать, а картина - нет.

И она начала наносить острожные, мягкие мазки... А когда на закате закончила, весьма удивилась оповещению:

> Прогресс достижения: Взгляд истины!
> Уровень достижения: 2.
> Вы создали произведение искусства, вобравшего в себя последние вздохи поверженного Архидемона. Теперь, благодаря вашим способностям художника, вы сможете видеть, к чему уязвимы, и к чему имеют сопротивление монстры!

Прикоснувшись же к полотну, чтобы убрать его с мольберта в инвентарь, Хэйт застыла, как молнией ударенная: глаза Архидемона... светились. И это ей мерещиться не могло.

Как и ненавязчивые строчки в описании предмета, во многом повторяющие приписку к достижению: "Эта картина вобрала в себя последние вздохи поверженного Архидемона. Владелец картины получает право применить на себя одноразовый временный эффект: Искра Архидемона. Увеличивает

физическую атаку и силу магии на 200%. Время действия: 3 минуты. Количество целей: 1 (на себя). Подготовка: мгновенно. Затрата маны: 0 мп. Для применения эффекта картина должна находиться в инвентаре. Повторное наложение эффекта невозможно, после применения эффекта картина утрачивает название и особые свойства". Название - Искра Архидемона, тоже высветилось в свойствах.

- Приплыли, - упрятав от греха и лишних глаз подальше картину, ошеломленно пробормотала Хэйт. - Скрестить Безумие Архимага с Искрой Архидемона и устроить светопреставление с множеством летальных исходов... Блин, как я это сотворила-то?!

Гномы флегматично пожали плечами в ответ.

"Надо зайти в гильдию художников, может, там получу хоть какие-то объяснения. Хотя, конечно, это сомнительно", - убрав и мольберт, адептка сообщила неписям, что готова уходить в Дорб (кристаллом, не ногами).

Гномы с той же флегматичностью покивали.

- Я выбираю вещь ордена, - представ перед старшим жрецом, выпалила Хэйт.

Возможно, выбрать умение было бы правильнее, но слова Каштэри запали адептке в душу. Тем более, что предлагался ей, по сути-то, мешок с двумя котами. Так и так достанется девушке только один кот, так надо ли гадать, какой окрас у второго, оставшегося в мешке?

- Достойная вещь, - пророкотал жрец, снимая с своей шеи толстую витую цепь с подвеской в виде крупного темного камня. - Достойной воительнице!

Хэйт не стала поправлять, что она ближе к магам будет, пусть хоть воробьем назовет - от прозвания она не зачирикает. Тем более, что ручки уже сами тянулись к цепи.

А когда дотянулись, адептка готова был мчаться в Крейнмер и расцеловывать беловолосую жрицу.

Ожерелье воплощенного духа.

Тип: украшение, ожерелье.

Класс: мифический.

Прочность: неразрушимый предмет.

Прибавляет 25 единиц маны за каждый уровень персонажа.

Дух, воплощенный в камне, поглощает 25% урона любого типа, получаемого владельцем ожерелья.

Необходимый уровень: 1.

Не может выпасть при смерти.

Бонусы из инвентаря не работали (что было бы слишком), зато при надевании бар мп возрос на шестьсот двадцать пять единиц. Это было жирно, даже очень! Так, не вкладывая ни единого очка в мудрость, можно было разогнать шкалу маны до внушительных значений.

Про поглощение урона можно было и не заикаться. Царский подарок преподнес ей жрец, воистину царский!

Выйдя из храма, Хэйт отписалась Маське, что закончила со всеми делами и готова посетить маленький совместный праздник. Но ответ гномы огорчил: Кен с Барби попросили перенести посиделки на завтра, так что народ уже разбегался. Также малая написала, что они впятером уже зашли в храм Гарт-гара за наградой - и дружно выбрали умение. Результаты гномка обещала продемонстрировать потом.

Адептка хмыкнула: выбор умения, не будь слов дроу, и для нее, скорее всего, стал бы очевидным решением, ведь вещь "перерастаешь", а умение останется с персонажем навсегда. Только вот выбивались из этого правила предметы мифического класса: замену - равнозначную, не говоря уже о превосходящей - новенькому ожерелью или Талисману Забвения и на сотом уровне, пожалуй, будет трудно подыскать.

И вовсе не странно, что об этом не пишут в открытом доступе, а найти на аукционе подобный предмет затруднительно. "Мифы" были крайне редким "уловом" даже для топовых игроков, а нубиков, способных похвастаться хотя бы одной такой вещичкой, наверное, по пальцам сосчитать было можно. Про два "мифа" и говорить-то нечего...

Хэйт прошлась по улочкам крепи, привыкая к мысли, что все события этого дня ей не приснились. Добрела до "парка" с одиноким деревом, усевшись на скамью, поняла: не хочется ни у котла стоять, ни искать монстров для сольной прокачки, ни в реал. Бесконечная гонка, свойственная всем играм и ведущая игрока к желанным вершинам, могла на один вечер прерваться.

Она разложила мольберт, достала чистый холст и принялась писать полюбившееся дерево. Не на продажу - для души.

- Я так рад, что снова вас встретил, - услышала Хэйт, как только картина была дописана, а кисть убрана в инвентарь. - Могу я отнять немного вашего времени?

Девушка обернулась, уже зная, кого увидит: невзрачного

типчика в томатно-красном беретике, надвинутом на правый глаз.

- Можете.

Равнодушие в ее голосе не было показным, Хэйт за сегодня получила столько эмоций, что на какого-то стороннего "товарища" их просто не осталось.

- О, я рад! Видите ли, когда мы виделись в прошлый раз, вы тоже писали картину...

- Нет, - Хэйт качнула головой. - Не писала.

- Нет? - округлил глаза "беретик". - Но я ведь помню...

Адептка жестом оборвала его словоизлияния.

- Мы встречались в Велегарде, напротив аукционного дома. Встреча была мимолетной, и живописью я тогда не занималась.

Хэйт в самом деле отлично помнила ту ситуацию: вот она выходит из здания, выставив пергамент на торги, "беретик", сидящий на скамеечке, улыбается и машет ей. А десятью секундами позже его на той скамеечке нет; как, когда и куда он делся, она не видела, отвлекшись на толчок в спину.

Может быть, не стоило напоминать типчику о том столкновении, но немного перетянуть инициативу показалось девушке верным. Выбить землю из-под ног, как это сделал "беретик", разослав видео-файл с ней по электронке, но хоть показать, что она его не боится...

- Да, вы совершенно правы! - заулыбался мужчина. - Уверяю вас, это была чистая случайность, и я вынужден был ретироваться, заметив человека, встреча с которым в мои планы не входила абсолютно!

"Совершенно, абсолютно... А вы, батенька, любитель громких слов и словоблудия", - Хэйт не удержалась от усмешки.

- О, речь не о вас, ни в коем разе! - по-своему истолковал усмешку собеседницы типчик. - Следом за вами шел молодой человек, который... которого следует опасаться. Я бы сказал, не только мне. Это беспринципный и...

- Хватит, - прервала адептка. - С какой целью вы искали меня?

- Понимаете ли, - "беретик" вдруг засмущался. - Когда вы перенесли на холст скульптурную композицию, мне на миг показалось... О, только, прошу вас, не смейтесь! Мне показалось, что одна из птичек взмахнула крылышком, что звучит, как полная нелепица, но я уверен, что видел именно это! Я фиксирую каждую минуту пребывания в Восхождении, тот раз исключением не был. Но...

Он набрал воздуха, наверняка, чтобы озвучить то, что уже было известно адептке. Выглядел "беретик" жалко, что та рыбина, вытащенная на берег из пучины, и опасений внушал не больше.

- На записи все птицы были неподвижны. Чтобы увериться, я послал запись нескольким знакомым, но они ничего такого не заметили. Пожалуй, я должен извиниться за эту вольность, но... Та мистика с птицей, она...

- Картина была самой обычной, - снова перебила Хэйт. - Живопись - мое хобби, я не профессиональный художник. Не понимаю, что необычного вы могли увидеть в моей картине, но она, определенно, ничего такого в себе не несла. Как видите, я всего лишь копирую то, что создано дизайнерами игры.

- Но система "дублей", - ринулся возражать "беретик".

- Мое мастерство невелико, - отмела довод адептка. - Видимо, копирую плохо. Если у вас все, я пойду.

"Рыбина" билась в агонии.

- Я... Вы... Да, конечно... Простите великодушно за...

- Прощаю, - безразлично ответила Хэйт. - И всего доброго. Выход!

- К черту "беретика" и прочих дятлов! - выпалила Вероника, выбираясь из модуля. - Тех, что надо мной живут - особенно.

Она прошлась до кухни, осматривая последствия потопа в подсохшем уже помещении. Критичные повреждения (тут девушка улыбнулась) получил только потолок, остальное, на первый взгляд, пережило утреннее, не совсем стихийное, бедствие.

Тут в дверь позвонили - как-то робко, один скромный "дзынь" и все.

"Может, председатель что-то узнал об арендаторах?" - подумала девушка и пошла открывать.

Но за дверью никого не оказалось. Вероника высказала вполголоса, что она думает о шутниках, которым не лень до седьмого этажа забираться, и только потом заметила сложенный вдвое лист, лежащий на коврике.

Девушка подобрала находку, развернула... и выругалась еще разок, адресно.

На нотном листе формата А4 вместо нот красивым каллиграфическим почерком было написано: "Простите великодушно. Счет за ремонт и куда перевести оплату скиньте, пожалуйста, запиской в почтовый ящик, номер квартиры вам известен".

- В нашем доме поселился замечательный с-с-сосед, мать его, - прошипела Вероника, запирая дверь изнутри. - Родственник "беретика", судя по выражениям.

Она вернулась на кухню, захватив по пути кофеварку, чтобы водворить ту на законное место. Ну и кофе поставить вариться,

само собой.

Пока шел процесс приготовления лучшего (по мнению Вероники) напитка в мире (как минимум, в одном), она сбегала в комнату, включила компьютер.

Раньше до форума добраться не получилось (да и стремление было не ахти), а вот сейчас, после победоносного сражения с Архидемоном (в коем не участвовал, по крайней мере, явно, ни один представитель топ-кланов), было самое время.

Форум орал, стенал и захлебывался от вбросов пользователей. Администрация уже успела уведомить игроков о закрытии первых врат Инферно, как-то не акцентируя причины этого. Игровое сообщество вопило, что произошедшее - результат заговора, в котором участвовали разработчики, их друзья, семьи, любовницы, коты и хомячки... И, разумеется, все сообщество обмануто: половины шансов на появление шестой расы оно (сообщество) лишилось!

Вероника похихикала, затем сходила за кофе и принялась высматривать прочие интересные ей темы. "Троллинг года или владельцы бастионов, бойтесь!" - привлекла внимание девушки.

Речь в сей чудной темке шла... о Безумии Архимага, свиток с которым исчез с аукциона за несколько часов до конца торгов. Раздразнить тысячи донаторов, лидеров кланов, владеющих замками или на них претендующих, да просто массу народа, а затем снять вожделенный пергамент с аукциона - это было признано крутейшей издевкой года. Высказывались предположения, что владельца не устроила цена (которая составила около шестидесяти тысяч вечнозеленых к моменту изъятия пергамента с аукциона), что владелец хотел похвастаться "убер-плюшкой", что сами торги - предупреждение кланам, владеющим "недвижимостью" или, наоборот, от таких кланов желающим пойти на их владения с осадой.

- Как мило, - всплеснула руками Вероника.

Заклинание она не изучила - оставила в банковской ячейке. Не то, чтобы намерения ее по продаже не были серьезными, но продавать уникальный скилл, не представляя его реальной стоимости было бы недальновидно. А так, подождав до десятого дня торгов, она понимала, какую сумму можно "выжать" при продаже. Сию секунду ей деньги не были нужны: через несколько лет понадобятся, а пока она вполне укладывается в скромный бюджет.

А там - кто знает, вдруг да разживется она магическим щитом, поглощающий определенное количество урона или еще каким защитным умением, зависящим от силы магии, чем не шутят боги Тионэи? Восхождение для нее - проект долгосрочный.

Заглянула Вероника и в раздел, посвященный турнирам, отдельно выбирая темы о победителях недавно завершенных турниров среди младшей возрастной... то есть, уровневой, группы. Глянула на составы команд, сравнила в их нынешним. Затем забралась в списки призеров и победителей соло-турниров. Заметила на втором месте авантюриста (в группе двадцать - двадцать пять); на первом был лучник, но львиная доля поздравлений (примерно каждый второй пост) обращалась к авантюристу, вместе с вопросами вроде: как этому парню удалось так высоко забраться в турнирной сетке, играя никчемным, ущербным просто-напросто классом? Серебряный призер в теме не отметился, предоставив вопрошающим строить догадки самостоятельно.

Она закрыла браузер, отпила глоточек кофе, потянулась.

- Сегодня высплюсь, а завтра к Галке с Лешкой напрошусь, - озвучила она отличнейший (как ей самой казалось) план.

Вероника уже протянула руку за мобильным, когда тот затрезвонил. Она удивленно изогнула брови, но вызов приняла.

- Да?

- Белозерова, нужно встретиться, - номер был незнакомый, а голос куратора девушка сразу узнала. - Завтра около двух устроит?

- Стас, я планировала...

- Можешь отказаться, только подтверди, что тебе ничего, кроме строчки в толковом словаре или статьи в википедии, не говорит слово, - Стас шумно вздохнул. - Восхождение.

Пальцы, сжимающие телефон, заледенели.

- Завтра, в два. Устроит.

Пальцами, по-прежнему ледяными, она провела по экрану мобильного, сбрасывая вызов. Включила колонки, сделала несколько кликов: проигрыватель - фильтр случайно - воспроизвести.

Заиграло что-то тихое, успокаивающее. "В самый раз", - натянуто улыбнулась Вероника.

Потом она долго стояла на лоджии, глядя, как за преградой из прозрачного стеклопластика бушует природа. Объявлено было штормовое предупреждение, вода в Неве наверняка была мрачнее туч.

Вероника распахнула створки, впуская ненастье в свое личное пространство.

"Пожалуй, лучше стихия, чем люди. Они вечно все портят".

Ее не беспокоила беседа со Стасом: отговорилась от "беретика", отговорится и от куратора, какой бы там индюк его не

клюнул, но...

Эти двое подпортили ей такой славный день.

Еще и зуб заныл. "Зуб - точно к дождю, с запозданием. Вон, как хлещет!"

- А славная у меня программа на неделю вырисовывается: куратор, стоматолог, психиатр. И день рожденья. Спасать мир, скажу я, было приятнее... и проще.

Она рассмеялась: дождю, Питеру, своим глупым мыслям.

А кто сказал, что искать свое место в обоих мирах будет легко и приятно? Верно, никто не говорил, все отмалчивались с наглыми лицами.

- Так вперед, к новым испытаниям! - Вероника смешливо отсалютовала хмурым тучам полупустой кружкой. - К прокачке ветки социальных умений.

Последнее было крайне неудобно по эту сторону реальности: оповещений о прогрессе навыков и получении очков репутации дико не хватало.

- Справлюсь и без них, - уже без смеха, с уверенностью постановила девушка. - Непременно.

Конец второй книги.

notes

Примечания

1

Эвент или ивент (от англ. event) - событие, произошедшее или грядущее в игровом мире. Логически, эвентом можно назвать любой отыгрыш, однако так сложилось, что эвент должен соответствовать определенным критериям, которые в разных сообществах разнятся. В частности, эвентами называют события, добавленные в игровой мир с помощью скриптов от разработчиков игры. Проведение игровых эвентов позволяет разделить их на несколько групп: постоянные, сезонные и мировые.

2

От англ. Grade - ранг. Ранг или степень качества игрового предмета. Чем выше грейд предмета - тем он лучше и, соответственно, дороже. Также может означать процесс повышения качества игрового предмета с помощью особых свитков, заточек, умений персонажа и тп.

3

Ария - 'Бесы'. Альбом 'Кровь За Кровь' (1991г.).

4

От англ. Rate, в одном из значений - коэффициент. Частота чего-либо, множитель дропа, опыта и денег, получаемых при убийстве монстров и прохождении заданий.

5

От англ. Monk - монах.

6

Дзэн (дзен) - одна из важнейших школ китайского и всего восточно-азиатского буддизма. Восходит к санскритско-палийскому дхья́на - 'созерцание'. 'Познать дзэн' также применяется в переносном значении к достижению просветления, состоянию непрерывной медитации (созерцания), "высшей безличной мудрости".

7

Имеются ввиду вкладыши к жевательной резинке 'Love Is...' Процитирована подпись к 4-му вкладышу от 1993г.

8

Квестодатель - сленговое название любого персонажа ролевой игры (в ММОРПГ квестодателями являются преимущественно НПЦ), который выдает задания персонажам (игрокам).

9

ПвП (от англ. player vs player - 'игрок против игрока') - бой между персонажами игроков (может проходить в форме дуэли (1 на 1) или массового ПвП с неограниченным количеством участников). Главное отличие ПВП от ПК состоит в том, что в сражении участвуют 'обе стороны', взаимно атакуя друг друга.

10

От англ. Pet (в одном из значений) - питомец; домашнее животное.

11

От англ. to frag - 'поражать осколками'. Согласно сюжету игры Doom, главный герой - космодесантник, сражающийся с толпой монстров. В сетевом же режиме противниками являются такие же десантники - видимо, поэтому очки, начисляемые за убийство противников, было решено назвать фрагами. В компьютерных играх обозначает очко, начисляемое за убийство противника, а также сам факт уничтожения ('фрагнуть' - убить) или 'жертву' ('это мой фраг' - 'я убил его').

12

От фр. haute couture: haute - высокий, совершенный; couture - шитье, швейное дело. Высокая мода. Искусство проектирования и создания эксклюзивных экземпляров и моделей одежды. Важная составляющая шитья 'от кутюр' - ручная работа, которой в каждом предмете должно быть не менее двух третей.

13

Чеш. Vilkodlak - оборотень. В Восхождении множество монстров, поэтому названия схожих видов внутри одной фракции могут отличаться от привычных слуху и иметь различное происхождение, в том числе и заимствования из разных языков.

14

Задник - большое живописное полотно, которое может являться фоном для спектакля. Он же может являться и просто частью 'одежды сцены', то есть, быть нейтральным по цвету, таким же (или схожим) с цветом кулис и падуги.

15

От англ. Lore (в одном из значений) - традиционные знания. В контексте ММОРПГ означает известную историю игровой вселенной.

16

Green (англ.) - зеленый. Grossus (dēnārius) - лат. - 'толстый' денарий; впервые отчеканен был в противовес 'тонкому' денарию в Италии в конце XII века, это была серебряная монета весом 1.46 г. Генуэзский 'гроссо' (grosso) приравнивался к 4-м генуэзским денариям. Позднее гроши чеканились во многих европейских странах. В настоящее время гроши (польск. grosz) в качестве разменной монеты сохранились в Польше (100 грошей = 1 злотый).

17

От англ. Logout - выход из системы (сети). Если речь идет об игре - выход из игры.

18

Валинор (англ. Valinor - 'страна Валар') - вымышленная область в вымышленной вселенной (Арде) Дж. Р. Р. Толкина. Также известен как 'Бессмертные земли'.

19

От англ. Damage - вредить, наносить повреждения. Тип персонажа, основная функция которого - нанесение урона по враждебным целям (игрокам, мобам, боссам и т. п.). Дамагеры условно делятся на 1) директ - наносят урон по одиночной цели; 2) AoE - наносят урон по множеству целей, используя AoE. Мерой эффективности персонажа-дамагера в ММОРПГ является показатель DPS (англ. damage per second - урон в секунду).

20

Косплей (яп. コスプレ косупурэ, сокр. от англ. costume play - 'костюмированная игра') - костюмированная ролевая игра, воспроизводящая сюжеты аниме и манги, или, в общем случае, любых фантастических произведений. Также прототипами могут являться реально существующие персоны из мира музыки и других сфер деятельности.

21

Выражение появилось в связи с угрожающей нотой, которое английское правительство направило в 1927г. руководству СССР. Нота была подписана министром иностранных дел Великобритании Остином Чемберленом. В ответ на это послание были организованы демонстрации, на которых их участники несли фанерный кукиш с надписью 'Наш ответ Чемберлену!' Были и другие транспоранты, которые сообщали о трудовых достижениях, об успехах советских авиаторов и т. д. Они также имели указанную надпись. Иносказательно выражение применяется: о решении, акции, плане, которые являются достойным ответом на действия противника, недоброжелателя.

22

Великий Корейский Рандом (ВКР) - свирепое, капризное и недокументированное божество всех корейских онлайн-игр, заведует и управляет вероятностными процессами и событиями. 'Великий Корейский Рандом' всегда пишется с большой буквы, дабы не разгневать божество. Рандом - от англ. Random - случайный, произвольный: англицизм, применяемый для обозначения вмешательства случайного фактора, на который нет возможности повлиять. В ММОРПГ рандом определяет выпадающий из монстра лут, шанс успеха, результат того или иного действия игрока.

23

Винни-Пух (англ. Winnie-the-Pooh) Плюшевый мишка, персонаж повестей и стихов А. А. Милна, (цикл не имеет общего названия и обычно тоже называется 'Винни-Пух', по первой книге). Благодаря переводу Б. Заходера 'Винни-Пух и все-все-все', а затем и мультипликационным фильмам студии 'Союзмультфильм', стал известен в СССР.

24

Харуюки Арита - один из главных персонажей в серии лайт-новелл и аниме 'Accel World' ('Ускоренный Мир'). Страдает от избыточного веса и многочисленных комплексов, достиг значительных успехов почти во всех жанрах игр, но предпочитает шутеры.

25

От англ. Up - вверх, Grade - качество. Усовершенствование, модернизация (в широком смысле).

26

Чеболь (кор. 재벌, 財閥, [чэболь]) - южнокорейская форма финансово-промышленных групп. Конгломерат, представляющий собой группу формально самостоятельных фирм, находящихся в собственности определённых семей и под единым административным и финансовым контролем.

27

Флуд (от неверно произносимого англ. Flood - наводнение, затопление) - сообщения в интернет-форумах и чатах, занимающие большие объемы и не несущие никакой полезной информации.

От англ. Invisible - невидимость.

29

От англ. Hardcore 1. = hard-core 2. = hard-core щебень; кирпичный лом hardcore вчт. аппаратное ядро 3. = Завзятый, застарелый. Что-либо жесткое, грубое, тяжелое в любой сфере.

30

От англ. Light - легкий, упрощенный.

31

От англ. Trash (отбросы, мусор, ерунда) - жаргонное наименование обычных мобов, достаточно слабых в убиении. Шанс дропа ценных предметов с таких мобов, как правило, маловероятен.

32

От англ. Guard (охрана) - неигровой персонаж, защищающий какую-либо локацию, территорию, город.

33

От англ. Rush (натиск) - быстрая массовая атака, зачастую без предварительной подготовки.

34

Англ.: A plague on both your houses. Крылатая фраза из трагедии 'Ромео и Джульетта' Уильяма Шекспира.

35

От англ. Grind (молоть, измельчать, шлифовать). Равнозначное понятие на сленге - заниматься нудной работой. Монотонное повторение однообразных действий, в основном уничтожения мобов в одной и той же локации с целью получения экспы и побочного продукта в виде ценного лута.

36

V. S. O. P. (англ.: Very Superior Old Pale) - обозначение выдержки спиртного напитка. Аббревиатура "V. S. O. P." на этикетке коньячной бутылки обозначает 'Очень превосходный, старый, бледный'.

37

От англ. update - обновление. Модернизация, обновление, чаще всего в смысле какой-либо информации, новая информация, например, программного обеспечения; процесс обновления программных продуктов до следующей версии.

38

От англ. Wipe - стирать, сметать. В ММОРПГ вайпом называется смерть всех членов отряда (участников рейда, клана, команды и т. д.).